



ИГРОМАНИЯ



В НОМЕРЕ

ПОЛИТИКА ПО-РУССКИ

REPUBLIC: THE REVOLUTION

ВОЙНА МИРОВ

HALO: COMBAT EVOLVED

ТАКТИКА ЖИВЫХ КАРТ

ДЕМИУРГИ II

НОВЫЕ ЗАКОНЫ БОЯ

COUNTER-STRIKE 1.6

Полная версия — на компакт-диске

НА КОМПАКТ-ДИСКАХ

МУЛЬТИПЛЕЕР В ГОРОДЕ ПОРОКА

VICE CITY: MULTI THEFT AUTO 0.2

ЛАБИРИНТ СТРАХА

MAX PAYNE: THE MAZE

• **MORROWIND:**
THE PUZZLE CANAL

• **FREELANCER:**
NEW YORK DEATH

• **GTA: VICE CITY:**
WEAPON SLOT MOD

• **GHOST RECON:**
HARMS WAY

• **NEVERWINTER NIGHTS:**
BLACK RING POX

• **WARCRAFT III:**
BOMBING RUN

• **MAFIA:**
MIB MOD

ЖДЕМ

• Terminator 3: War of the Machines
• Legacy of Kain: Defiance

ИГРАЕМ

• Демиурги II • Chrome (Хром) • FireStarter
• Freedom Fighters • Halo: Combat Evolved
• Homeworld 2 • IndyCar Series
• Mace Griffin Bounty Hunter • Massive Assault
• NASCAR Thunder 2004 • NHL 2004
• Republic: The Revolution
• The Temple of Elemental Evil:
a Classic Greyhawk Adventure

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

• Deus Ex: Invisible War
• Need For Speed: Underground • Worms 3D

РУКОВОДСТВА,
ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

• Пираты Карибского моря
• История империй (Chariots of War) • Chaser
• Medieval: Total War — Viking Invasion
• Star Trek: Elite Forces II
• Tomb Raider: The Angel of Darkness
• Warcraft III: The Frozen Throne

УЛИЦЫ БЕЗУМНЫХ СКОРОСТЕЙ

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND



SAMSUNG



ЕДИНСТВО ВЗГЛЯДОВ



Монитор
SyncMaster



OLDI®
3000 НАИМЕНОВАНИЙ

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ СУПЕРМАРКЕТОВ

105-07-00
WWW.OLDI.RU

ул. МАЛЫШЕВА д.20 • ул. ДОНСКАЯ д.32 • ул. ТРИФОНОВСКАЯ д.45

с 22 октября по 10 декабря 2003 года



Кубок России по поиску в интернете



Участвуют все желающие!

Правила, регистрация и тренировки —
на сайте kubok.yandex.ru.

Главный приз - PEUGEOT 206

Яndex

Найдётся всё.

www.yandex.ru

The Elder Scrolls III

BLOODMOON

Morrowind Expansion Pack

- Продолжение культовой ролевой игры The Elder Scrolls III: Morrowind.
- Десятки новых подземелий, персонажей и монстров, в числе которых - волки, медведи, оборотни.
- Полные опасностей и удивительных открытий странствия по пещерам, лесам и обширным заснеженным равнинам.
- Возможность стать оборотнем и самому испытать все таинственные, мистические способности ликантропов.



Доброе время суток!

"Игромания" — холодостойкий плод, который и осенью продолжает созревать, наливаясь соком. На сей раз журнал налил соком еще на восемь страниц, заслужив право публиковать на обложке число 208 — гордое и одновременно перспективное. Гордое потому, что материалов у нас теперь стало больше, и этим можно гордиться. А перспективное — потому, что на этом ничего еще не закончилось. Можно сказать, все только начинается. Следите за нашими анонсами!

Под что отводятся новообретенные квадратные метры? Под давлением игрового рынка, переполненного релизами, в текущем номере образовалось драматическое количество развернутых обзоров — аж тринадцать штук. Но да не наведет вас на мрачные мысли мистическое значение этого числа! Почти все обзоры посвящены хорошим, качественным играм, заслуженно получившим свои 8 или 8,5 баллов. И только два осенних произведения разработчиков могли бы снова вдохновить художника Ф. П. Решетникова на написание картины "Опять двойка". Но если на халтуру пиратов из Black Label Games мы еще как-то можем закрыть глаза — их Mace Griffin Bounty Hunter никогда и не обещал стать светом в окошке — то скверный поступок Хассабиса и его команды достоин всяческого порицания и, может быть, даже публичной порки на главной площади Игромада. Republic, господа! Которая "The Revolution"! Та самая, на которую геймеры-концептуалисты клевали как голодная уклейка на перловку! Так вот — не оправдала она оказанного высокого доверия. Надеюсь на рождение мессии — или, как минимум, на торжественное вручение на вершине Синая новых десяти заповедей игростроя — мы увидели сцену зверского удушения великой идеи мозолистыми руками пролетария... то есть, неадекватной реализацией. В Republic хочется играть, но Хассабис и Ко явно были против того, чтобы мы делали это. Только самые революционно-настроенные геймеры смогут продраться сквозь дебри интерфейса, замочить в серной кислоте всех врагов партии и в жестокой политической борьбе отвоевать президентское кресло у кровожадного диктатора...

Пока в Republic идет борьба, мы тоже не стоим на месте и совершаем свои маленькие революции. Первая из них — полностью обновленный дизайн самых "боевых" наших рубрик: "Deathmatch" и "Киберспорт". Смотрите, оценивайте. Интересно узнать ваши мысли о новом дизайне — пишите на rod@igromania.ru. В ближайшее время мы подготовим к художественному смотрю еще пару рубрик.... каких — пока секрет. Тем не менее, если внешность каких-то разделов журнала требует, по вашему мнению, радикальных (или не очень) преобразований — не стесняйтесь и тоже пишите. Будем рады.

Не менее азартно ждет ваших писем и экипаж корабля "Мир фантастики", ушедшего три месяца назад в полет к звезде по имени "Читательское Признание". Полет, по последним сведениям, проходит успешно: корабельный журнал потолс-

тел на 16 страниц и обогатился сразу несколькими новыми разделами. Только-что-отстроенный "Бестиарий" редакция МФ населила редкими и не очень фантастическими существами, который до того тусовался на страницах книг и полотнох киноэкранов. В свежем номере объектом лабораторных исследований стали идейные последователи графа Дракулы — вампиры. Под угрозой полития святой водой они раскололись на чертову уйму интересной информации о своем древнем роде. Другая новая рубрика, "В центре вселенных", слегка напоминает нашу игроманскую "В центре внимания" — ее сверхмощные прожекторы нацелены на освещение наиболее популярных миров, таких, скажем, как "Звездные войны". Остальные новшества все заинтересованные лица смогут оценить сами — тем более что третий номер журнала уже вышел. Если, конечно, найдут его в продаже — тираж пока что ограничен, и "Мир фантастики", как докладывают наши агенты, фантастически быстро раскупается.

А вот чего точно не найти в продаже в этом году — так это официальный релиз популярного, мягко говоря, проекта Half-Life 2. Если вы еще не знаете — из офиса Valve Software, прямо из-под носа Гейба Ньювелла неизвестные доброжелатели увели "почти готовую" версию игры. По этому поводу в зарубежной игровой прессе поднялся невероятный скандал, который, верно, не утих и по сию пору. Зубры индустрии высказали ряд комментариев. Питер Мулине признал себя законченным параноиком в том, что касается защиты информации, а Кен Левайн, глава Irrational Games, в довольно резкой форме "объявил благодарность" похитителям: теперь, мол, разработчики будут больше времени тратить на сохранение безопасности игр, чем на их проработку. Словом, все возмущены, а горячим поклонникам Half-Life 2 последствия кражи и вовсе могут показаться трагическими — игра увидит свет не раньше апреля 2004 года. Президент Vivendi Universal Games Кристоф Рамбоз объяснил это необходимостью переписать похищенный код. Что же касается "Игромании", то мы в силу профессиональных обязанностей просто не можем пройти мимо такого события — и в следующем номере, вероятно, сообщим вам новые подробности об украденной версии одного из самых ярких проектов в истории.

Событие не менее громкое, но более приятное и для игроков, и для разработчиков — официальное явление народу зверски ожидавшегося Counter-Strike 1.6. Ну, тут какие-либо комментарии излишни: кто знает, тот поймет, а кто не знает, тот... не знает. Скажу только (в основном для тех, кто невнимательно разглядывал обложку), что полная версия свежей "Контры" тяжелым 400-мегабайтным блоком упала на наш компакт, а описание всех ее особенностей естественным образом заколосилось на страницах "Deathmatch". Читайте и конечно, играйте!

Олег Полянский
rod@igromania.ru

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Олег Полянский (rod@igromania.ru)
Заместитель главного редактора
Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)
Редакторы
Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru)
Федор Усаков (fedor@igromania.ru)
Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)
Николай Пегасов (pegasoff@igromania.ru)
Дизайн и верстка
Денис Ганночка (donden@igromania.ru)
Дмитрий Голубничий (gerokunst@igromania.ru)
Роман Грыныха (wanderer@igromania.ru)
Сергей Ковалев (kott@igromania.ru)
Виктор Бодров (victorus@igromania.ru)
Программирование сайта и компакта
Денис Валеев (dionis@igromania.ru)
Ирина Сидорова (lado@igromania.ru)
Менеджер тестовой лаборатории
Александр Анненков (alexander@igromania.ru)
Творческо-производственный состав
Илья Галиев (ib@igromania.ru)
Антон Логвинов (fx@igromania.ru)
Армен Есаулов (undead@igromania.ru)
Технический состав
Денис Тангалычев (tangaldi@igromania.ru)
Вредоносный состав
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)
Технический редактор и корректор
Изабелла Шахова (burivuh@igromania.ru)

ИЗДАТЕЛЬ

ООО «ТехноМир»
Генеральный директор
Азам Данияров (azam@igromania.ru)
Креативный директор
Денис Давыдов (editor@igromania.ru)

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ

ООО "Игромедиа"
Тел./факс (095) 231-2365,
(095) 231-2364, (095) 730-4014
Директор по рекламе и маркетингу
Владимир Козиев (vladimir@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе и PR
Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Светлана Лозовая (svetlana@igromania.ru)

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ

ООО "АВИТОН-ПРЕСС"
тел./факс (095) 912-4408, 911-2977
Ирина Булюян (irinabul@igromania.ru)
Юлия Воробьева (sales@igromania.ru)
Ирина Ефимова, Сергей Смакаев

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Евгений Гудошников, Анна Глотова,
Валерий Рогов

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел. (095) 231-2365, 730-4014
Тел./факс 231-2364
e-mail: rod@igromania.ru
сайт: www.igromania.ru

Журналу всегда требуются талантливые авторы. Если вы чувствуете себя таковым — обращайтесь на editor@igromania.ru.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение материалов издания допускается только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

Журнал зарегистрирован Министерством Российской Федерации по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года.

Цена свободная.

Отпечатано в UAB "SPAUDOS KONTURAI" Ltd, Литва.
Печать компакт-диска: "CD Art"

© «Игромания», 1998-2003.
Тираж 98,500.

ПОДПИСКА НА "ИГРОМАНИЮ" 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ
80288, 80289
29166, 38900



ПОДПИСКА НА "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ" 2004



ПОДПИСНЫЕ
ИНДЕКСЫ
82928, 82926
10307, 10306



НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

06-12

Игры	06
Даты выхода игр	06
Индустрия	10
Россия	11
Интересности	12

CD-МАНИЯ

13-26

Руководства и прохождения	13
ИГРОВАЯ ЗОНА	14
Тема компакт №01: Counter-Strike 1.6	14
Тема компакт №02: Vice City: Multi Theft Auto 0.2	16
Тема компакт №03: Max Payne: The MaZe	18
Демоблок	21
По журналу	21
Софтверный набор	24
Драйвера	25
Всякое разное	26

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

28-41

В разработке: Первый взгляд	28-37
Anito: Defend a Land Enraged, Chicago 1930	28
Combat Mission: Afrika Korps	29
Crashday, Dungeon Siege: Legends of Aranna	30
Flat-Out	31
Ford Racing Evolution, Jack the Ripper	32
Lords of the Realms III	33
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	34
Planet Prison	35
Shadow Vault, Singles	36
The Lord of the Rings: The Return of the King	37
В разработке: Будем ждать?	38-41
Legacy of Kain: Defiance	38
Terminator: War of the Machines	40

R&S: В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

42-46

Deus Ex: Invisible War	42
Worms 3D	44
Need For Speed: Underground	46

R&S: ВЕРДИКТ

48-98

Вердикт: Краткие обзоры	48-58
Alien Shooter. Начало вторжения, Conflict: Desert Storm 2, Geografix 2	48
Битва за планету Неп, Пленники свободы, Тринадцатый подвиг Геракла	49
Вердикт: Краткие обзоры — Локализации	50-52
AquaNox: Сумерки Аквы, Disciples: Гвардия Света, Disciples: Гвардия Тьмы, Need for Eat	50
Speed Challenge: Гонки глазами Жака Вильнева, Лунный магнат	51
Танкистаторы, Тотальное истребление	52
Даты выхода локализаций	52-58
Новые поступления	52
В разработке	53
В продаже	56
Даты выхода отечественных проектов	58
Новые поступления	58
В разработке	58
В продаже	58
Вердикт: Дождались!	60-98
Homeworld 2	60
Massive Assault	62
Republic: The Revolution (Республика: Революция)	64
Демииурги 2	68
Temple of Elemental Evil: A Classical Greyhawk Adventure	72
Halo: Combat Evolved	74
Freedom Fighters	78
Mace Griffin: Bounty Hunter	80
Хром (Chrome)	84
FireStarter	86
NHL 2004	88
IndyCar Series	92
Nascar Thunder 2004	96

ТЕРРИТОРИЯ РАЗЛОМА

100-104

Сожми меня нежно!	100
Революционная бригада	102

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

106-135

Железные новости	106
Теория	
Популярный обзор современных процессоров 64-битной архитектуры	110
Практическое исследование технологии диагностики жесткого диска — S.M.A.R.T.	114
Тестирование	
Фотолаборатория на столе	118
Простая арифметика.	
Тестирование акустики формата 2.1	122
Новинки рынка	
Горячие новинки отечественного железного рынка.	127
Экзотика	
Ноутбук для геймера	130
Компьютер в сборке	
Компьютер КИТ SUPER 4450pi от компании КИТ	132
Разумный компьютер	
Разумный компьютер за разумные деньги	134

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ

136-137

"Правда ли, что любой компьютер имеет IP адрес 127.0.0.1? У моего компьютера тоже такой адрес?". На ваши вопросы отвечает Дмитрий Горячев	136
---	-----

ИНТЕРНЕТ

138-152

Новости интернета	138
Сетевой беспредел: гонки на выживание.	
Как избавиться от багов в GTA3 и увеличить скорость игры	140
Кредитка — это просто	144

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК
ИГР В НОМЕРЕ

Age of Wonders: Shadow Magic	13
Alchemist Wizard	20
Alex Ferguson's Player Manager 2003	21
Alien Shooter. Начало вторжения	48
American Civil War: Campaign Corinth	21
Anarchy Online: Shadowlands	11
Anito: Defend a Land Enraged	28
AquaNox 2: Revelation	13
AquaNox: Сумерки Аквы	50
Battlecruiser	6
Beetle Junior	20
Blade of Betrayal	21
Blody Rage	20
Breath of Fire IV	13
Buena Vista Interactive TRON 2.0	13, 184, 186
Call of Duty	9
Captain Scarlet: Retaliation	9
Championship Manager: Season 03/04	8
Chaser	13
Chicago 1930	28
Civilization III	14
Cold Zero: The Last Stand	13
Combat Mission: Afrika Korps	29
Command & Conquer: Generals	15
Command & Conquer: Generals — Zero Hour	21
Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad	21, 48
Cotse Spy Hunter	20
Counter-Strike	21, 168, 176
Counter-Strike 1.6	14, 170
Crashday	30
Crimsonland	21
Dark Day	184
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	9
Derby Day	21
Deus Ex: Invisible War	42
Disciples 2: Guardians of the Light	21
Disciples 2: Servants of the Dark	21
Disciples 2: The Rise of the Elves	10
Disciples: Гвардия Света	50
Disciples: Гвардия Тьмы	50
Dogfight: Battle for the Pacific	21
Doom III	8
Dungeon Siege: Legends of Aranna	30
Empire of Magic	8
Europa Universalis: Crown of the North	13
FIFA 2003	15
FireStarter	86
Flat-Out	31
For Your Eyes Only	20
Ford Racing Evolution	32
Freedom Fighters	21, 78, 184
Freelancer	15
From Dusk Till Dawn	184
Full Spectrum Warrior	6
Geografix 2	48
Ghost Recon	16
Gothic	16
Grand Theft Auto	12
Grand Theft Auto: Vice City	16, 164, 186
Half-Life 2	8
HALO: Combat Evolved	21, 74, 201, 202
Heaven and Hell	13
Heroes of Might and Magic III	16
Homeworld 2	21, 60
Hot Pepper vs. Water	20
Hunting Unlimited 2	21
IndyCar Series	92
Jack the Ripper	32
James Bond 007: Everything or Nothing	9, 10
Jedi Knight II: Jedi Outcast	16, 21
Just Not Cricket	20
Knuckles	20
Kreed	13, 21, 184
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	186
Lawn Mower	184
Legacy of Kain: Defiance	38, 201
Lemonade Tycoon	21
Lionheart: Legacy of the Crusader	13, 21
Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	10
Lords of the Realms III	33
Mace Griffin Bounty Hunter	21, 80
Mafia: The City of Lost Heaven	17
Mall Tycoon 2	21
Massive Assault	62
Max Payne	17, 18
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	21
Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough	21
Medal of Honor: Rising Sun	10
Medieval: Total War — Viking Invasion	13
Mercedes-Benz World Racing	21
Millenium Man	21
Modern Battles — Middle East '67	21
Modern Campaigns — Korea '85	21
NASCAR Thunder 2004	10, 96
Need for Eat	50
Need for Speed: Underground	10, 46
Need for Speed: Hot Pursuit 2	17
Neverend	8
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	34
NHL 2004	88
No Man's Land	184
Nosferatu: The Wrath of Malachi	21
Operation Flashpoint	18, 21, 177
Painkiller	9
Panzer Campaigns — Kursk '43	21
Panzer Campaigns — Market Garden '44	21
Phelios Doulber Gold	21
Planet Prison	35

Postal 2	18
Postal 2 — Share The Pain	6
Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator	10
Rainbow Six 3: Raven Shield	18
Ratinator	20
Reel Deal Casino Shuffle Master	21
Republic: The Revolution	
(Республика: Революция)	13, 64
Return to Castle Wolfenstein	18
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	164
Rise of Nations	13
Rune	19
Serious Sam 2	8
Serious Sam: Second Encounter	
(Крутой Сам: Второе пришествие)	18
Shadow Vault	36
Shadowbane — Rise of Chaos	10
Sim Farm	186
SimCity 2000	186
SimCity 2000: Network Edition	186
SimCity 3000	186
SimCity 4: Rush Hour	21
Singles	36
Space Colony	21
Space Hunter	20
Special Ops	20
Speed Challenge: Гонки глазами Жака Вильнева	51
Squad Battles: Pacific War	21
Star Trek: Elite Forces II	13
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast	177
Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy	13, 21
Starsky & Hutch 2	8
State of Emergency	13
Stronghold Warchest: Crusader	21
The Temple of Elemental Evil:	
A Classical Greyhawk Adventure	21, 72
Terminator: War of the Machines	40
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	13
The Elder Scrolls III: Morrowind	15
The Fate	21
The Lord of the Rings: The Return of the King	10, 37
The Sims	18
Tiger Woods PGA Tour 2004	184
Tomb Raider: The Angel of Darkness	13
Tony Hawk's Pro Skater 4	184
Ultima Online	13
Ultimate Demolition Derby	21
Ultranium 3D	21
Universal Combat	6
Unreal Tournament 2003	20, 160, 176
Warcraft III: Reign of Chaos	19
Warcraft III: The Frozen Throne	13, 19, 20, 162, 172
Warhammer 40000: Rites of War	21
Wildlife Park	21
WildSnake Pinball Soccer Stars	21
Will Rock	13
Worms 3D	21, 44
X2: The Threat	12
X-Beyond the Frontier	12
X-Tension	12
Битва за планету Неп	48
Блицкриг	14
Деактивация	11
Демииурги II	13, 68
Драйв	20
Златогорье 2	11
Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения	14
История империй (Chariots of War)	13
Лунный магнат	51
Меч и Магия VII: Сила и Честь	21
Операция Silent Storm	13, 19, 21
Пираты Карибского моря	19, 184
Пленники свободы	48
Противостояние IV (Sudden Strike 2)	14
Противостояние: Азия в огне	14
Танкистаторы	52
Тотальное истребление	52
Тринадцатый подвиг Геракла	49
Ударная эскадрилья: В небе над Тихим	12
Хром (Chrome)	84

Внекомпьютерные игры

Bayblade TCG	188
D&D 3.5	22
d20 Modern	24
Dragonlance	24
EverQuest RPG	188
Football Champions (F.A. Premier League)	191
Forgotten Realms:	24
Hasken's Manor	22
Mage Knight	24
Magic: The Gathering	24, 188
Magic: The Gathering — Mirrodin	188, 192
Racing Challenge (NASCAR)	190
Raw Deal (World Wrestling Federation)	190
WarCry	188
Warhammer 40000	188

Иголки в стоге сена. Иголочка вторая: расширенный поиск	146
Интересное в Сети	150
АНТИХАКЕР	154, 156
Компьютерная медицина. Интервью с Евгением Касперским, часть 2	154
ИГРОСТРОЙ	158-167
ВСКРЫТИЕ	158-159
Город зла. Создание новой игры на движке Grand Theft Auto: Vice City, часть 2	158
МАСТЕРСКАЯ	160-164
Выделка нереальных шкур. Все о работе в редакторе Upaint	160
Картография в Warcraft III: The Frozen Throne.	
Обзор новых возможностей редактора	162
Мастерская: Игровые редакторы	164
Grand Theft Auto: Vice City	164
Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory	164
САМОПАЛ	166-167
Игра на чувствах. Технология LifeStudio: HEAD	166
DEATHMATCH	168-177
Counter-Strike	168
Counter-Strike 1.6	170
Warcraft III: The Frozen Throne	172
Deathmatch: Deathzone	176-177
Counter-Strike, Unreal Tournament 2003	176
Operation Flashpoint, Jedi Knight II: Jedi Outcast	177
КИБЕРСПОРТ	178-182
Вести с полей	178
Интервью с Karma	179
Репортажи. Российские отборочные для гранд-финала WCG 2003	180
КОДЕКС	184-186
Стандартные коды	184
Шестнадцатичисленные коды	184
Игровые ресурсы	184
Классика	186
Easter Eggs	186
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА	188-194
За истекший месяц. Новости внекомпьютерных игр	188
Карты и спорт. ККИ на темы спортивных состязаний	190
Бесцветное вторжение. Обзор Mirrodin	192
Читательская анкета	193
ПОЧТА "МАНИИ"	196-199
О симуляторе фехтования, бум-бум-бумере, голове профессора	
Пентиума, любви-моркови и, конечно же, "Матрице"	196
ЮМОР	200, 203
Анекдотический микс, загадки программистов,	
руководство по написанию пресс-релизов, V 1.1	200
МИКРОПОСТЕР	201-202
Legacy of Kain: Defiance	201
HALO: Combat Evolved	202
МОЗГОВОЙ ШТУРМ	204-208
Тест №39. Огненный шквал	204
Скринтурс №11. Ноябрь	204
Конкурс по TRON	206
Конкурс "Создай игровую мышь"	206
Подведение итогов за №9/2003	208
Участие в конкурсах	208

МЕГАПОСТЕР "ИГРОМАНИИ"

ХРОМ (CHROME)

FIRESTARTER

РЕКЛАМА В "ИГРОМАНИИ"

Обложка:

OLDI

2-я обложка

Dina Victoria

3-я обложка

1C

4-я обложка

В номере:

1C

02, 47, 57, 93, 95, 99, 153, 157, 165, 169, 195, 205

Atlantic Computers

Boston PC

DataForce

Defender

Diskman

Dixis

Exciland

Imation

L-PRO

Nokia

Rabler

SoftClub

Thrustmaster

ULTRA Computers

Zenon N.S.P.

Автоматизация Софт

Акелла

09, 11, 15, 17, 19

Бука

91, 155

ВИКАВЕБ

Евразийское Агентство

по Компьютерным Технологиям

ИДДК

Клуб Мультимедиа

Компания КИТ

Медиа Сервис-2000

23, 27, 33, 35, 71, 81, 83

МедиаХаус

29, 31, 55

Мир Фантастики

MTU-Интел

Новый Диск

25, 71, 105

Радио Динамит

Радио Энергия

Руссоби-М

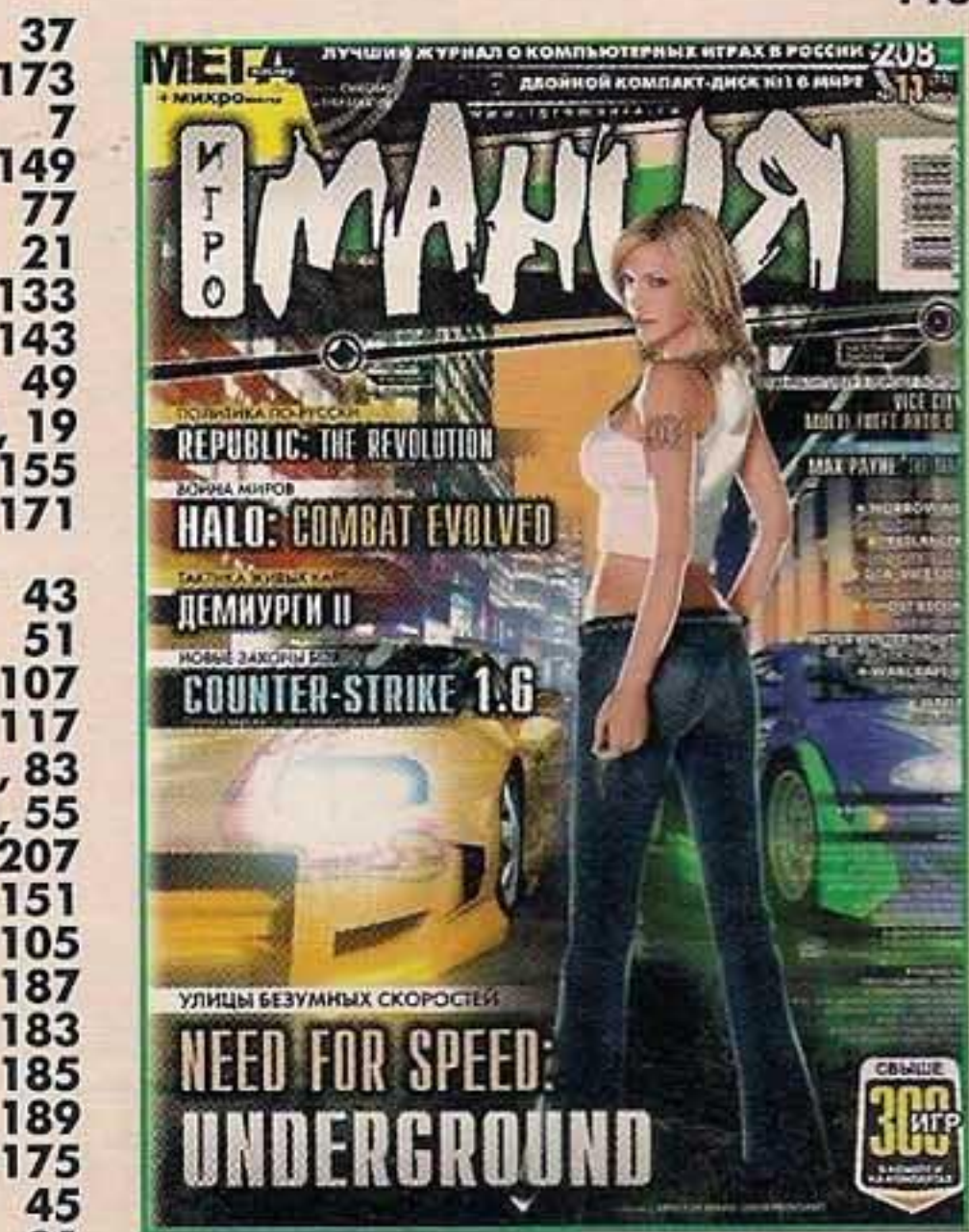
59, 97, 181, 185

Саргона

Си-Трейд

Слейм

Яндекс

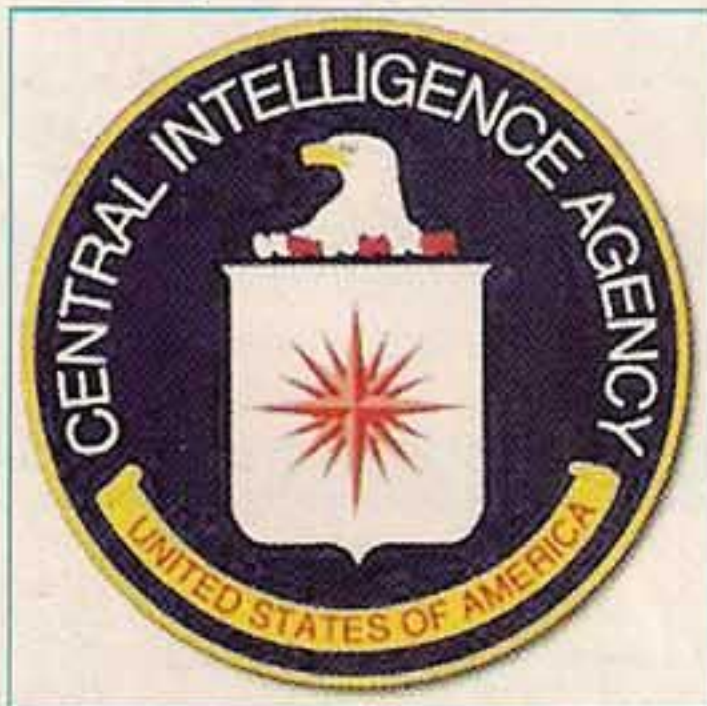


НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Игры ЦРУ



Если вы думаете, что серьезные дядьки в черных костюмах и с удостоверениями агентов ЦРУ не играют в игры, то вы сильно заблуждаетесь. Нет, я

говорю отнюдь не о тех моментах, когда уставшие разведчики приходят домой и в очередной раз проигрывают своим чадам виртуальный матч в хоккей на какой-нибудь PlayStation 2. Речь идет об играх, нужных американским спецантам для эффективной работы. По крайней мере, так считают руководители антитеррористического центра ЦРУ, которые решили потратить несколько миллионов из денежных средств управления на разработку специализированной игры. Разработкой занимается ЦРУ совместно с лос-анджелесским Институтом креативных технологий. Игра предоставит возможность агентам поставить себя на место террористов, чтобы в будущем защитники закона могли лучше анализировать складывающиеся опасные ситуации, а также быстро и эффективно на них реагировать. Агентам ЦРУ предложат играть за глав террористических ячеек, за финансистов, работающих на злодеев, ну и за обычных исполнителей джихада. Правда, остается непонятным, каким образом в ЦРУ разрабатывают все эти схемы. Разве что к разработке привлечен Осама? Как бы там ни было, у этой программы есть целый ряд противников. Они в один голос твердят, что антитеррористический центр занимается чепухой. Своими действиями он лишний раз подтверждает мнение некоторых аналитиков, что война США против всемирного зла была проиграна. Напомню, что не так давно продвижение практически аналогичной программы Пентагона закончилось тем, что вице-адмирал военно-морского флота США Джон Поиндекстер подал в отставку. К чему приведет эта идея ЦРУ, покажет время. Стоит лишь заметить, что после 11 сентября число сотрудников антитеррористического центра ЦРУ увеличилось вдвое (до восьмисот человек). Ну, а разработчики из Лос-Анджелеса уже создавали "обучающие игры для армии США. Последней такой "игрой" стал Full Spectrum Warrior — стратегия, в которой не используется оружие как таковое. Главное оружие в этой "игре" (точнее будет сказать, тренажере) — это решения, принимаемые сотрудниками ЦРУ, и последствия этих решений. К слову сказать, Институт уже получил сорок пять миллионов долларов за этот проект и некоторые другие армейские тренажеры. Эх, нам бы их средства... мы бы им понаписали тетрисов.

Универсальные солдаты

Фанаты серии Battlecruiser, трепещите! Ибо DreamCatcher Games совместно с Mindscape в самое ближайшее время предложат вам свой новый подарок — Universal Combat. Что, не слышали о такой игре? Все верно, ведь изначально она должна была называться Battlecruiser Generations. Название игры сменилось, но космическая сущность и дух серии остались ее неизменными атрибутами. Галактические сражения еще никогда не были настолько захватывающими. Вас ждут более двухсот пятидесяти (только вдумайтесь в эту цифру) планет для сражений, двадцать два наземных боевых корабля, десять



Universal Combat

морских судов и более пятидесяти четырех космических кораблей и иных летательных аппаратов. Игра будет состоять из двадцати пяти миссий, объединенных в единую кампанию. Ну, а если вам захочется сразу ринуться в самое пекло, на ваш выбор будут представлены пятнадцать сценариев для немедленного экшена. В игре есть девять режимов карьеры, так что вы сможете сразу определиться, какую линию гнуть: героического пилота-одиночки, капитана корабля, разведчика и так далее. В подкрепление к заводному геймплею разработчики покажут вам достойную всяческих похвал графику с применением последних технологических финтов DirectX 9. Выход игры ожидается в самое ближайшее время.

Онлайновое насилие

Если раньше Postal 2 была лишь самой скандальной и запрещенной игрой столетия, то те-



Universal Combat

перь она станет самой скандальной и запрещенной игрой столетия с мультиплеером! Да-да, в самое ближайшее время "бегущие с ножницами" ребята разродятся дополнением для Postal 2 — Share The Pain. Для тех, кто уже обзавелся оригинальной версией игры, будет доступен увесистый патч, который не только добавит в игру четырнадцать новых карт, но и позволит, скажем, проломить лопатой башку какому-нибудь янки на другом конце света. Четыре месяца шла разработка этого мультиплеер-дополнения, которое включает в себя множество оригинальных режимов сетевой игры. Например, знаменитый

Даты выхода игр

Октябрь

NBA Live 2004	10
Journey to the Center of the Earth XIII	13
Max Payne 2: The Fall of Max Payne	14
Deer Hunter 2004	15
Judge Dredd: Dredd vs. Death	16
No Man's Land: Fight For Your Rights	17
Angels vs. Devils	19
Black9	25
FIFA Football 2004	25
Worms 3D	26
The Sims Makin' Magic	26
Call of Duty	29

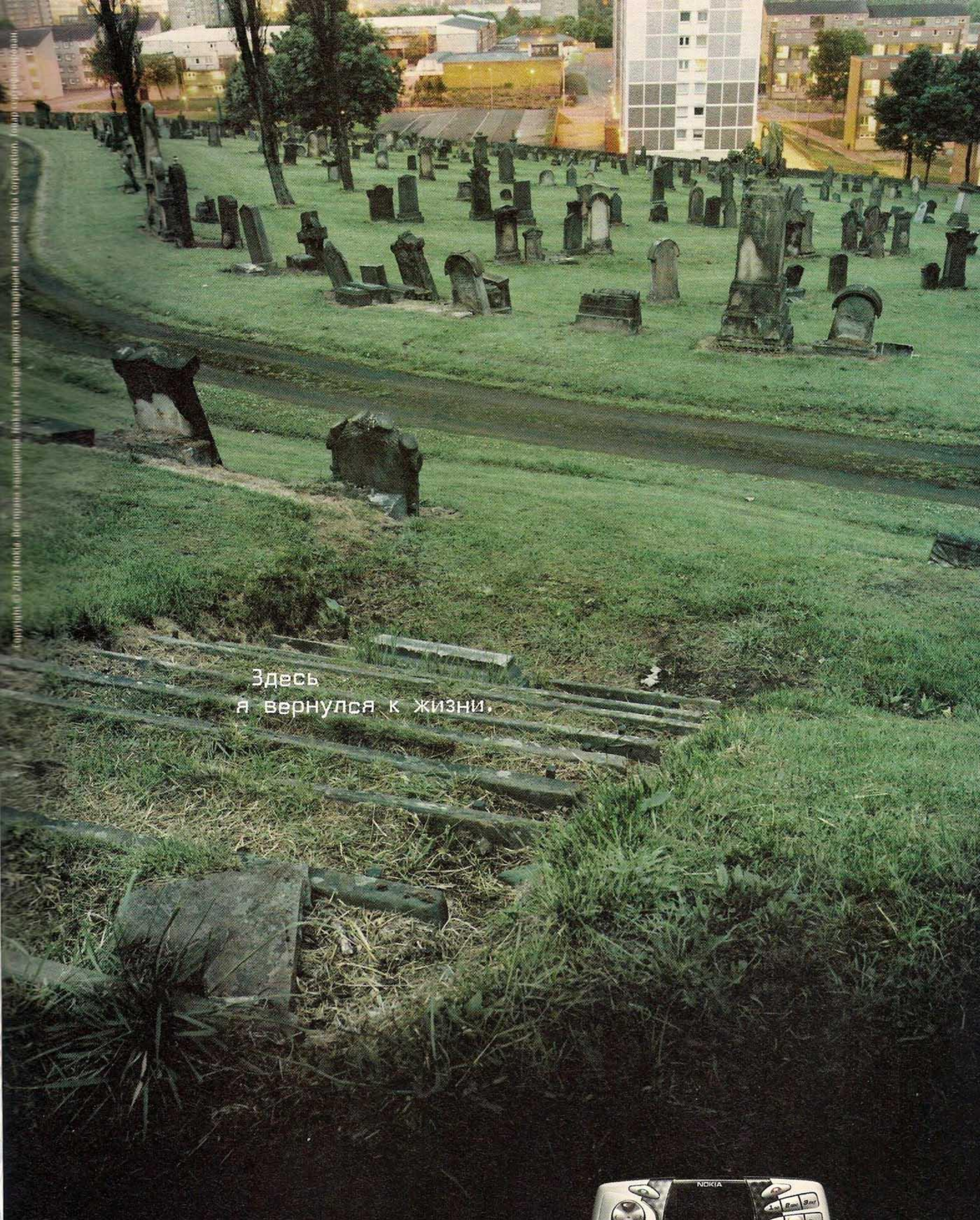
Ноябрь

The Lord of the Rings: Return of the King	05
NBA Live 2004	12
Captain Scarlet: Retaliation	16
Spellforce: The Order of Dawn	16
Worms 3D	16
Xpand Rally	17
One Must Fall: Battlegrounds	19
Terminator 3: War of the Machines	19
Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	20
Lock On: Modern Air Combat	20
Codename: Panzers	22
Prince of Persia: Sands of Time	23
Pax Romana	25
Steel of Haste	25
NWN: Hordes of the Underdark	26
X2: The Threat	28
Armobiles	28

Декабрь

Deus Ex 2: Invisible War	07
War Times	11
MVP Baseball 2004	16
Hegemonia: The SOLON Heritage	20
Cold War	21
Need for Speed: Underground	21
Unreal Tournament 2004	22
Wadi Basher	25
Gangland	26
Karma: Immortality	30

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.



Здесь
я вернулся к жизни.

Беспроводная игровая консоль для совместной игры
Игры от известных производителей
Поддерживает 3D-графику
Bluetooth
MP3-проигрыватель и FM-радио
Трехдиапазонный мобильный телефон

n-gage.com

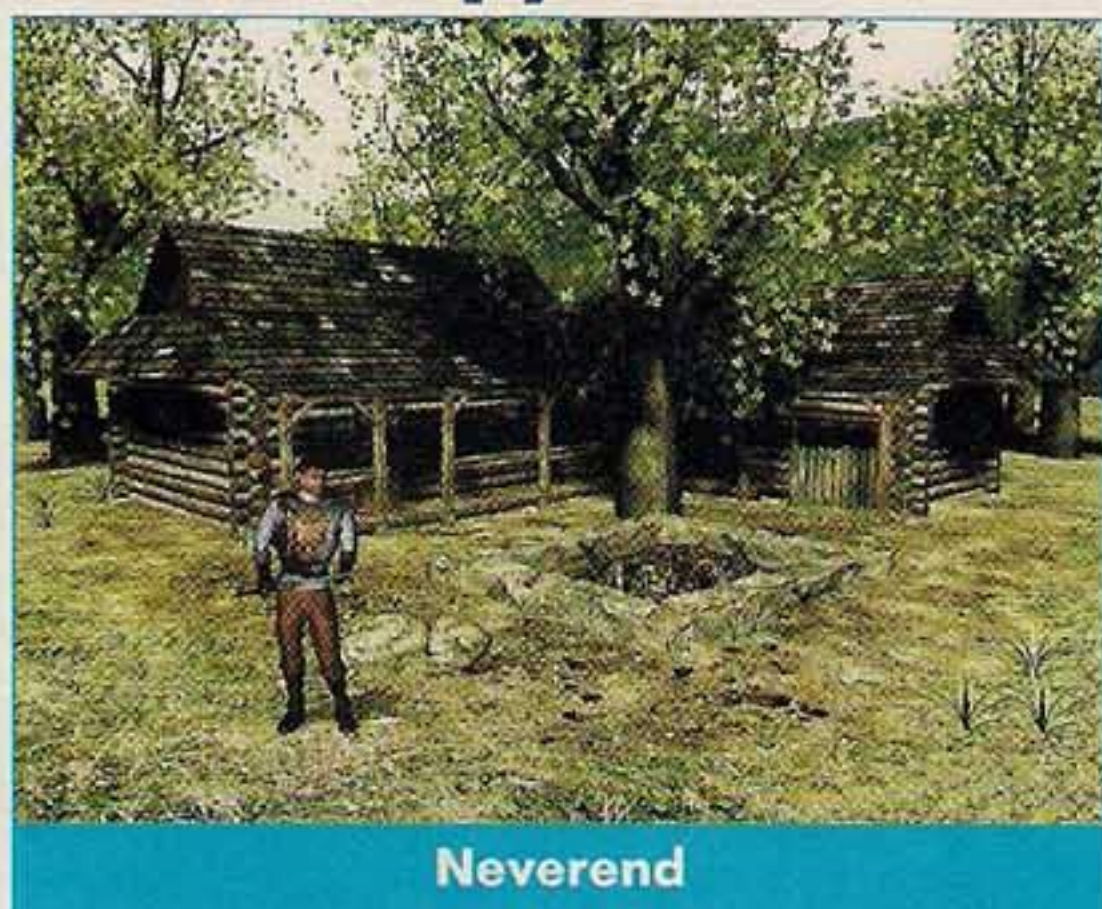


N-GAGE
NOKIA

кто угодно
где угодно

захват флага (более привычное название — CTF) превратится в захват силиконовых теток (режим *Snatch*)! Главная цель — разместить двух девушек на здоровенной кровати, сделанной в форме сердца. А уж как вы этого будете добиваться и сколько невинных жителей положите мордой в асфальт — это вопрос риторический. Кстати говоря, русская версия *Postal* с мультиплеером выйдет в декабре этого года. Локализацией, как и прежде, занимается "Акелла".

Фантазируем



Neverend

В Сеть неспешно просачивается информация от словацкого разработчика *Mayhem Studios* (да-да, те самые авторы *Empire of Magic*), который никак не хочет официально анонсировать свой новый RPG-проект в стиле *Final Fantasy* — *Neverend*. Тем не менее я просто обязан поведать вам кое-что об игре. Итак, во-первых, разработчики обещают нам лихо закрученный эпический сюжет. Впрочем, это как раз неудивительно, — речь ведь все-таки о фэнтезийной RPG идет. Благодаря системе рун у игроков будет

возможность создавать собственные магические заклинания. Те же, кто предпочитает грубую силу, обрадуются наличию продвинутой боевой системы, добавляющей в бой изрядную порцию динамики и возможность использовать целые серии ударов (проще говоря — проводить комбо в стиле *Mortal Kombat*). Что касается технической стороны дела, то игра использует продвинутую технологию *Doubleform*, а также хвастается полноценной поддержкой объемного звука (системы *EAX 2.0* и *EAX 3.0*). Выход *Neverend* запланирован на весну следующего года. Но во-первых, *Mayhem Studios* еще не нашла для игры издателя, а во-вторых, повторюсь, — *Neverend* до сих пор не была официально анонсирована.

Почувствуй себя Абрамовичем

Eidos Interactive объявила, что собирается выпустить *Championship Manager: Season 03/04* в самое ближайшее время. Напомню, что игра является очередной частью популярной серии футбольных менеджеров от *Sports Interactive*. В



Championship Manager: Season 03/04

игре вас ждут четыре новые лиги, продвинутый редактор базы данных с игроками и командами, возможность просмотра старых матчей, ну и, естественно, обновленная информация об игроках и командах по состоянию на сезон 2003/2004. В игру включены футбольные лиги сорока трех стран, более ста дивизионов, база данных по более чем двумстам тысячам игроков по всему миру, а также подробная статистика, собранная и проанализированная при участии более чем двух с половиной тысяч исследователей. Консультантом по футбольным вопросам выступил бывший игрок *Ливерпуля*, а ныне работник телевидения Рэй Хутон (*Ray Houghton*).

Они возвращаются

Empire Interactive разослала пресс-релиз, в котором анонсировала продолжение ураганного экшена на колесах — *Starsky & Hutch*. Во второй части игры вас ждут новые локации, улучшенная графика (ну, неужели дождалась?), классические музыкальные треки семидесятых годов, а также новая важная составляющая геймплея — появившаяся возможность преследовать злодеев на своих двоих. Судя по всему, лавры *Grand Theft Auto* все-таки не дают разработчикам спать спокойно. Что ж, времени у них навалом — насколько успешным получится *Starsky & Hutch 2*, вы узнаете лишь в конце следующего года.

Серьезные намерения

На официальном сайте *Croteam* появилась свежая информация от главы компании, Романа Рибарика, по поводу *Serious Sam 2*. В частности, Роман рассказал о некоторых особенностях движка *Serious Engine 2*, на котором возвращается новый *Серьезный Сэм*. Начиная разработ-

СРОЧНО ВНОМЕР

Глобальная утечка

Утечка материалов — к сожалению, стандартная практика фактически во всех сферах современной деятельности. Игровая индустрия — не исключение. Сколько раз мы слышали, как компании поливают друг друга грязью потому, что работники одной компании скопировали себе какую-то альфа-бета-гамма-версию игры, а потом та неким чудодейственным образом расплылась по просторам интернета. Помните, как *id Software* ругалась на *ATI*, когда в Сети появилась альфа *Doom III*? Но утечки скопированных программных продуктов на ранних стадиях разработки — это одно. Совсем другое — когда в массы вырывается исходный код близкого к завершению проекта. А именно это и произошло с исходниками — барабанная дробь — *Half-Life 2*! В Сети появился архив, состоящий примерно из восьми тысяч файлов. Архив включает в себя не только исходники для всех видов оружия, NPC и транспорта, но и коды самого движка HL2! Поначалу официальные лица в *Valve* никак не комментировали этот факт, но сейчас Гейб Ньювелл наконец-то разродился плачевной историей.

Итак, хронология событий такова. Где-то в районе девятого сентября этого года какой-то злоумышленник воспользовался e-mail-аккаунтом Гейба. Это удалось выяснить, сравнив рабочее расписание Гейба с



Half-Life 2

логами на почтовом сервере. Некоторое время спустя на машине Гейба стали твориться всяческие странности. Например, при попытке кликнуть правой кнопкой мышки на файлах с расширением .exe падал *Internet Explorer*. Просканировав компьютер на вирусы, Гейб

ничего подозрительного не обнаружил. Тем не менее он на всякий случай отформатировал винчестер и переустановил ОС. В течение следующей недели странности с несанкционированным доступом к почтовому ящику Гейба продолжились. И уже к девятнадцатому сентября кто-то стащил исходники HL2. Кроме того, в какой-то момент времени злоумышленник (или группа злоумышленников — это пока неизвестно) установил на несколько компьютеров в офисе *Valve* программы-шпионы, которые отслеживали все то, что вводилось с клавиатуры компьютеров. Судя по всему, для проникновения в компьютеры была использована одна из дырок в *Outlook*. Что же касается самой программы-шпиона, то это скорее всего была модифицированная версия *RemoteAnywhere*, созданная специально для атаки на *Valve*. Ведь если бы это был обычный вирус или троян, антивирусное ПО наверняка бы нашло и обезвредило его. Гейб также отметил, что за последний год на серверы *Valve* и системы *Steam* предпринимался целый ряд DoS-атак, однако он не знает, имеют ли эти атаки отношение к нынешней краже исходников HL2. Сейчас Гейб взывает к игровому сообществу, чтобы добропорядочные геймеры при наличии какой-либо информации о том (или тех), кто проник во внутреннюю сеть *Valve*, передали ее разработчикам. Ну или попросту говоря — настучали на виноватых. Не знаю, принесет ли подобная тактика плоды, но одно могу сказать точно: такой утечки игровая индустрия не знала давно. Стоит ли говорить, какие деньги зарабатывают разработчики новомодных движков на лицензировании оных... А ведь многие считают, что графический движок HL2, да и проработка AI будут похлеще очередного творения *id Software*. Однако если у *id* дело с утечкой ограничилось лишь альфа-версией, которая безбожно тормозила и, по сути, не содержала в себе ничего ценного, то исходники — вещь куда более дорогостоящая. В конце концов, теперь никто не мешает какой-нибудь группе энтузиастов доработать движок HL2 и начать продавать его как свой собственный. А что — исходники на то и исходники, что копирайты в них всегда можно переписать. А потом поди докажи, что ты не верблюд. В любом случае, этот случай наверняка отразится либо на финансовом благополучии *Valve*, либо на самой игре. Посмотрим, появятся ли для HL2 различные утилиты для читинга в онлайн.

ку SS2, кротимовцы хорошо понимали, что использовать технологии трехлетней давности (пусть и кардинально обновленные) — глупо, поэтому, по сути, движок написан практически с нуля. Почему практически? А потому, что кое-какие (наиболее удачные) фрагменты старого движка все-таки были задействованы и в новом «моторе» Сэма. Это позволило не только существенно ускорить работу над игрой, но и дало возможность сохранить ее неприязнительность в плане системных требований. Так, например, притом, что полигонов на уровнях теперь в сотни раз больше, чем в первой части, игра по-прежнему будет запускаться на компьютерах среднего класса, так что дополнительные денежные средства на апгрейд не понадобятся. Напомню, что выход SS2 намечен на второй квартал следующего года, и Рибарик говорит, что никаких задержек быть не должно — мол, все идет строго по плану. Ну, а до непосредственного релиза будет выпущена специальная демка-тест, которая раскроет весь потенциал «серьезного движка».

Ждем-с...

Как всегда, в «Новостном меридиане» — краткая сводка о переносах



James Bond 007: Everything or Nothing

дат выхода различных игр. И так... **Batfish Studios** объявила, что выход **Captain Scarlet: Retaliation** откладывается на несколько недель. Тем не менее игра должна появиться в продаже в самое ближайшее время, причем не только в обычных боксах, но и в специальном издании, тираж которого — всего пятьсот копий! Во-вторых, релиз очередной игры про бессмертного агента 007 — **James Bond 007: Everything or Nothing** — перенесен на начало 2004 года (изначально планировалось подготовить игру к декабрю). **Electronic Arts** заявила, что, несмотря на восторженные отзывы прессы и тестеров, игра все-таки требует определенной доработки. В-третьих, и это главная новость — **Valve** перенесла выход **Half-Life 2** на неопределенный срок. Изначально планировалось выпустить игру еще тридцатого сентября, но что-то не срослось. То ли утечка исходников (читайте соответствующую заметку «Срочно в номер») сыграла свою роль, то ли какие-то другие обстоятельства сподвигли разработчиков на этот бесспорно коварный шаг. Теперь все называемые даты выхода **Half-Life 2** — всего лишь спекуляции на тему. Кто-то говорит о декабре этого года, кто-то о феврале следующего (в основном это онлайн-магазины, принимающие предварительные заказы на игру).

Но не только переносами дат выхода игр славятся разработчики. Некоторые все-таки добросовестно подтверждают заранее намеченные сроки. **DreamCatcher Games** объявила, что ее новый экшен **Painkiller** выйдет десятого марта 2004 года. Вам предстоит вжиться в роль Дэниэля Гарнера, который... погиб в автомобильной аварии, но был отвергнут небесами и теперь жаждет попасть в Рай. Ваш герой ждет очищения, сражаясь с бесконечным, на первый взгляд, числом демонических солдат.

Novalogic сообщает, что первое дополнение для **Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre** от **Ritual Entertainment** появится в продаже в первом квартале следующего года и будет включать в себя десять новых сингловых миссий, объединенных в две кампании, тридцать новых карт для мультиплеера, а также новые виды оружия и техники.

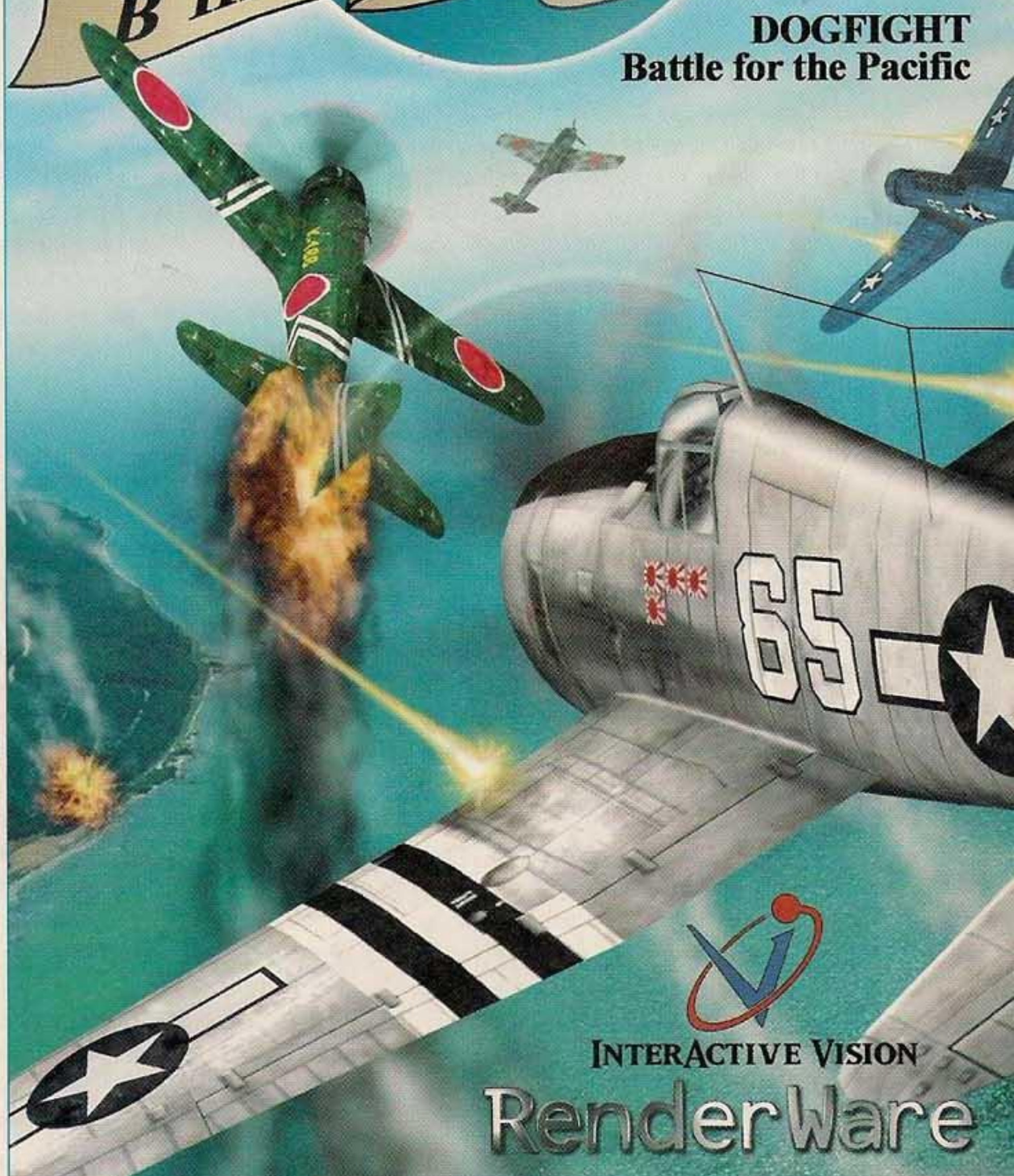
Activision разослала журналистам пресс-релиз, в котором объявила, что новый экшен на тему Второй Мировой от **Infinity Ward** — **Call of Duty** выйдет тридцатого октября этого года (вполне возможно, что, прочитав эти строки, вы сможете пойти и купить игру).

PACIFIC
WARRIOR 2

Ударная Эскадрилья

В НЕБЕ НАД ТИХИМ

DOGFIGHT
Battle for the Pacific



INTERACTIVE VISION

RenderWare

pc cdrom

Ты — пилот. Под тобой — Тихий океан, над тобой — американские и японские истребители. Это реальные, жизненные бои в воздухе, это настоящий экшен, волна адреналина, которая настигнет вас, когда вы прорветесь сквозь враждебные небеса Второй Мировой!



- ★ Под вашим контролем 4 исторических моделей самолетов;
- ★ Сражайся на стороне храбрых американцев или не менее храбрых узкоглазых;
- ★ 50 огромных миссий охваченных бурей адреналина, держись за штурвал!!!

www.akella.com

© 2003 "Akella"

© 2003 "InterActive Vision"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется

игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

Битва за земли



Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth

EA Games анонсировала свою новую RTS — **Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth**. Игра будет использовать движок **C&C: Generals** и позволит игрокам поучаствовать в эпической борьбе добра и зла, которую так красиво описал Толкиен и не менее красиво показал Питер Джексон. Примечательно, что некоторые (вероятно, ключевые) персонажи игры будут говорить «звездными» голосами из кинотрилогии от **New Line Cinema**. По сообщениям разработчиков игры, лос-анджелесской студии EA, релиз должен состояться летом следующего года.

Погоняемся?

Codemasters подтвердила, что недавно анонсированный многообещающий проект для **Xbox** — **Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator** — весной следующего года появится также и на **PC**. Сами разработчики описывают новую игру как свой наиболее амбициозный проект в области автоспорта. Игроки смогут соревноваться между собой в онлайн в более чем тридцати чемпионатах, охватывающих пятьдесят шесть гоночных трасс. На выбор будут предложены около тридцати пяти лучших гоночных машин со всего мира. Разработчики обещают реалистичную систему повреждений, ну и, конечно же, море драйва.

Дополняем



Выход дополнений к успешным играм — стандартная практика для нашей с вами индустрии. Так что не стоит удивляться тому, что **Ubi Soft** анонсирует дополнение для **Shadowbane** — **Rise of Chaos**. В дополнении геймеров ждет новая раса зла — **Nephilim** (гибрид демона и человека), а также множество новых фишек. Выход **Shadowbane: The Rise of Chaos** должен состояться в самое ближайшее время. Ну а **Strategy First** порадовала фанатов серии **Disciples** дополнением **Disciples II: The Rise of the Elves**. Оно будет содержать новую расу (эльфов то бишь) о тридцати пяти юнитах, новую кампанию (восемь квестов) и от пяти до десяти скирмишей; а также — более двадцати новых уникальных заклинаний и атак, восемь нейтральных юнитов и новых боссов и многие другие нововведения. Релиз **The Rise of the Elves** ожидается в этом году.

ИНДУСТРИЯ



Сертифицируем звук



Прогресс не стоит на месте. С каждым годом игры продолжают хорошо графически, а звуковое сопровождение становится все богаче. И кому как не **Electronic Arts** быть первопроходцем в области качественного игрового звука — ведь именно EA славится умопомрачительными саундтреками к своим играм. А раз так, то необходим определенный гарант качества, чтобы конечный продукт дошел до пользователей (то бишь до геймеров) в своей первозданной оболочке. Сказано — сделано, и отныне **Electronic Arts** будет получать сертификаты соответствия своих игр звуковому стандарту **THX**. Напомню, что компания **THX Ltd.** была основана еще в 1983 году лично **Джорджем Лукасом**. Именно из недр **THX** появились аудиостандарты для кинотеатров, автомобилей, звукозаписывающих студий и **DVD**. Думаю, если вы хотя бы изредка смотрите **DVD**, то не раз могли наблюдать характерную отметку компании на боксах с популярными фильмами. Впрочем, многие издатели уже сейчас начинают осваивать массовый выпуск игр на **DVD**, так что разнообразные заимствования передовых технологий просто неизбежны. Первыми играми, которые были удостоены лейбла «**THX Certified**», стали: **SSX 3**, **The Lord of the Rings: The Return of the King**, **Medal of Honor: Rising Sun**, **Need for Speed Underground** и **James Bond 007: Everything or Nothing**.

Овальные права

Если я спрошу вас, какая компания делает лучшие спортивные симуляторы, вы, скорее всего, ответите «**Electronic Arts**». И будете абсолютно правы. Именно потому, что EA является лучшей на спортивном поприще, она старается всячески закрепить свой успех на долгие годы. В частности, недавно компания подписала долгосрочный контракт, согласно которому за EA аж до 2009 года закреплены права на разработку и издание автосимуляторов гоночной серии **NASCAR**. В последней игре серии — **NASCAR Thunder 2004** — более шестидесяти пяти реальных пилотов, двадцать три официальные трассы, а также сто семьдесят пять гоночных машин серий **NASCAR Winston Cup** и **NASCAR Busch**. Стоит также отметить, что, помимо игровой деятельности, EA является непосредственным спонсором гонки **EA SPORTS 500** и заезда в



NASCAR Thunder 2004

серии **NASCAR Winston Cup** на суперспидвее Алабамы — **Талладега**.

Вампиры на голубом экране



Majesco порадовала фанатов **BloodRayne**, анонсировав свою сделку с **Vierte Boll Kino Beteiligungs-GmbH & Co. KG**, согласно которой эта компания купила все права на экранизацию популярной игры. **Boll KG** уже известна такими экранизациями, как **Alone in the Dark** и **House of the Dead**. Продюсером фильма выступит **Шон Вильямсон** из **Brightlight Pictures**, работавший над **White Noise** и **Alone in the Dark**. Бюджет фильма **BloodRayne** оценивается в тридцать миллионов долларов, а съемки должны начаться в 2004 году.

Смерть консоли



Не совсем компьютерная новость — однако подобный заголовок наверняка привлечет ваше внимание не зря. Решение Европейской Комиссии о том, что **Sony PlayStation 2** все-таки является игровой консолью, было пересмотрено вышестоящим органом — европейским апелляционным судом первой инстанции, расположенном в Люксембурге. Напомню, что в свое время **Sony** подала в суд протест, требуя классифицировать свою игровую приставку как персональный компьютер. Все дело в том, что компьютеры в Европе облагаются гораздо меньшими пошлинами, чем приставки. Ну а **Sony**, недолго думая, решили за счет этого факта и судебного процесса минимизировать свои таможенные издержки. Казалось бы — невиданная наглость! Однако в Люксембурге так не посчитали и действительно признали **PS2** компьютером. А все благодаря хитрой тактике юристов **Sony** — они заявили, что **PS2** может считаться персональным компьютером на том основании, что она базируется на микропроцессоре. Судья подумал-подумал, да согласился, что электронные устройства следует классифицировать по их внутреннему строению, а не по функциональному назначению. Так что, дамы и господа, знайте, что **PS2** — это не приставка, это компьютер. Как бы глупо это ни звучало...

РОССИЯ



На чудеса богато



Фирма "Руссобит-М", известная своими неординарными и широкомасштабными акциями, при поддержке компаний Defender и Force Computers 18 сентября этого года провела презентацию игры "Златогорье 2". Презентация проходила в московском историческом клубе "Ратник" — кольчуги, мечи, арбалеты и общая средневековая атмосфера как нельзя лучше подошли для этого события.

Как это и водится у "Руссобита", мероприятие не ограничилось только пресс-конференцией с разработчиками игры — воронежской командой Burut CT, и организаторы нашли немало того, чем можно удивить гостей. Показательные исторические выступления ратников, потешные бои на мечах, прицельное метание боевых топоришков, конкурсы, призы и многое-многое другое. Мероприятие лишний раз доказало, что "Руссобит-М" продолжает сохранять за собой репутацию "компании, которая знает, как представить свои игры".

Материалы исторические выступления ратников, потешные бои на мечах, прицельное метание боевых топоришков, конкурсы, призы и многое-многое другое. Мероприятие лишний раз доказало, что "Руссобит-М" продолжает сохранять за собой репутацию "компании, которая знает, как представить свои игры".

Мать порядка

В день мировой премьеры 9 сентября этого года компания "МедиаХауз" провела презентацию онлайн-многопользовательской ролевой игры Anarchy Online: Shadowlands. Журналисты и группа видных российских игроков-"анархистов" собрались в московском интернет-кафе "Cafetax на Новослободской", чтобы первыми посетить новые территории планеты Rubi-Ka.



В ходе презентации генеральный продюсер компании Михаил Новиков рассказал немало интересного о приходе Anarchy Online в Россию и выразил надежду на активное развитие онлайн-игр в нашей стране. Кроме того, с эксклюзивным видеообращением к российским игрокам выступил директор проекта Shadowlands Гот Годаргер. На презентации компания "МедиаХауз" начала выдачу "Паспортов гражданина Rubi-Ka" — уникальных карточек со скидками.

С того времени, как Anarchy Online силами "МедиаХауза" официально вышла в нашей стране, российская колония "анархистов" значительно увеличилась и в настоящий момент представляет собой весьма серьезное игровое сообщество.

"Акелла" переходит в наступление



Деактивация

На дворе двадцать второй век. Кибернетические системы с мощным искусственным интеллектом сменили людей на опасных и вредных производствах, ушли в глубины мирового океана, устремились в дальний космос. В общем, все шло хорошо, пока некая мощнейшая террористическая организация, использующая дроидов-камикадзе для проведения чудовищных террористических актов, не стала угрозой новому мировому укладу. Спасти человечество от тотального хаоса сможет лишь отряд дроидов-деактиваторов. Именно такой сюжет у новой игры под названием "Деактивация" от российской студии Step Games. Вам предстоит управлять отрядом дроидов на протяжении пятнадцати разнообразных уровней, бороться с коварными и умными врагами, модернизировать своих железных солдат, ну и конечно же, радоваться красивым трехмерным пейзажам. Все это станет возможным уже сов-

Tortuga: Pirates of the New World

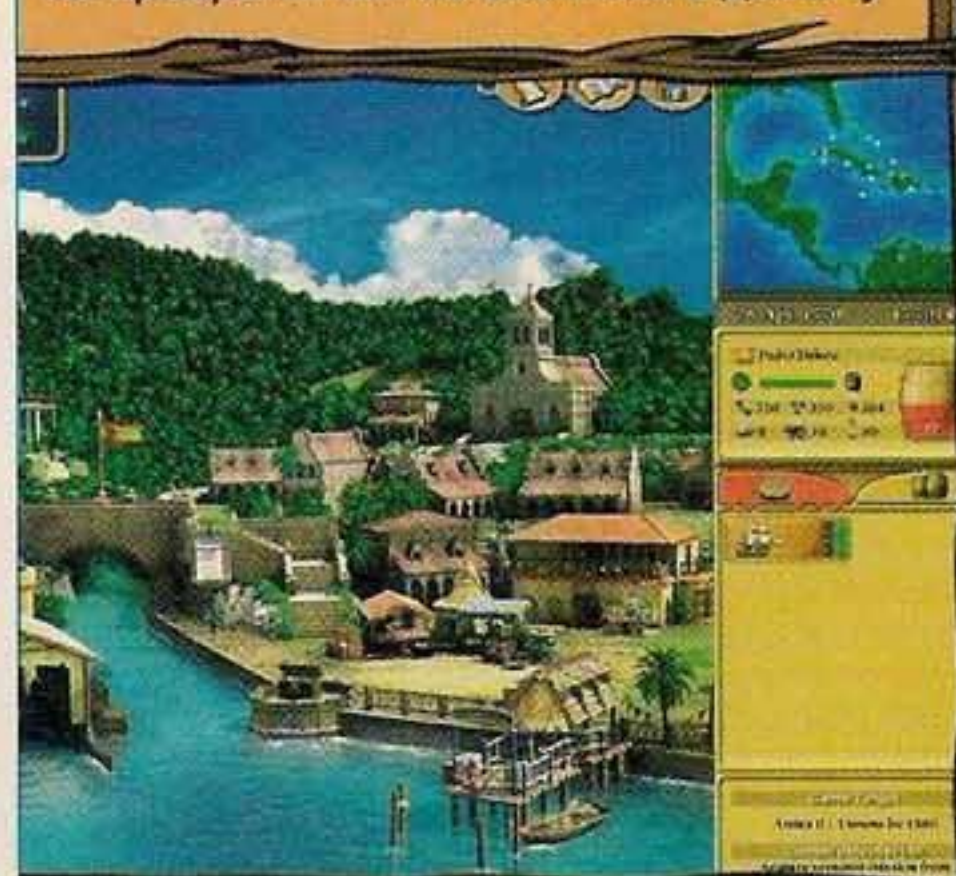
Пираты Нового Света



ACTION ASCARON LINE

pc cdrom

Кем вы хотите стать? Пиратом или корсаром на службе Его Величества? И там и там арифметика проста: разграбьте побольше судов и городов, заключите выгодные сделки и станьте невероятно богаты! Мир этой экономической RTS - мир расчетливых торговцев, дерзких пиратов и увлекательных морских путешествий. Главное, не превратиться из охотника в добычу.



- Ваша судьба - в ваших руках! Выбор миссий и их целей зависит только от вас...
- 5 уровней сложности, которые определяются выбором нации и временным периодом.
- Обширный, великолепно детализированный мир игры, включающий 60 городов.
- 12 различных типов судов: от Сторожевых до Военных.

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ascarron"

Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



сем скоро благодаря компании "Акелла", которая издает игру на территории России, СНГ и стран Балтии.

Еще одним проектом, которым "Акелла" готовится порадовать нас в самое ближайшее время, стала "Ударная эскадрилья: В небе над Тихим" (оригинальное название — Pacific Warrior 2). В рамках продолжающегося сотрудничества с компанией InterActive Vision "Акелла" займется изданием и распространением игры на территории необъятной России-матушки и бывших союзных республик. Тем, кто не знаком с сюжетной подоплекой, скажу, что игрок выступает в роли пилота реактивного истребителя. Внизу — Тихий океан, в небе — американские и японские истребители. В начале игры вы выби-

раете, на чьей стороне будете сражаться (Америки или Японии), а потом бросаетесь в ожесточенные воздушные бои на протяжении аж пятидесяти миссий.

"Эгоистичный" договор

Компания "Медиа-Сервис-2000" объявила о подписании договора с компанией "Новый Диск" о дистрибуции на PC CD-ROM целой линейки игр от Egosoft. В линейку входят X-Beyond the Frontier ("X: Эпизод I — По ту сторону границы"), X-Tension ("X: Эпизод II — Мобилизация") и X2: The Threat ("X2: Угроза"). Согласно договору, полностью локализованные версии игр будут распространяться компанией "Медиа-Сервис-2000" на территории России и стран СНГ.



X2: The Threat

Выход игр в DVD-упаковке и в джевеллах ожидается в первом квартале следующего года.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Репрессированные читеры

Blizzard продолжает бескомпромиссную борьбу с читерами на просторах онлайн-игровой службы Battle.net. Причем с каждым разом принимаются все более радикальные меры во все более впечатляющих масштабах. На этот раз ответственные лица закрыли двести семьдесят шесть тысяч Starcraft-аккаунтов, восемьдесят шесть Diablo II-аккаунтов и сорок одну тысячу Warcraft III-аккаунтов. Все CD-ключи, использованные для создания удаленных аккаунтов, были занесены в так называемый "черный список". Причем четырнадцать тысяч CD-ключей от Warcraft III были забанены на battle.net ladder'e на месяц, а еще две тысячи — навсегда. Официальные лица компании предупредили читеров, что если они будут продолжать мошенничать на просторах Battle.net, их CD-ключи забанят навсегда, таким образом сделав невозможным использование множества лицензионных копий популярных игр на Battle.net. В Blizzard также отмечают, что они давно нашли способ отслеживать игроков, использующих небезызвестную утилиту Maphack. Напомню, что ей пользуется чуть ли не каждый второй игрок в Diablo II. Как и прежде, разработчики грозятся закрытием аккаунтов и баном CD-ключей тех игроков, которые пользуются этой утилитой. Однако как непосредственный участник событий могу сказать, что подобные угрозы продолжают очень давно, тем не менее — никаких массовых банов геймеров, сидящих на Maphack, пока не было. В основном банят тех, кто вконец обнаглел и даже после многочисленных предупреждений со стороны Blizzard продолжал использовать ботов и прочие хитрости. Впрочем, с выходом патча версии 1.10 (когда бы это ни произошло) даже "честным" пользователям Maphack стоит призадуматься. В конце концов, давно ли вы играли в Diablo без всяких читов, скопированных предметов и прочей изрядно поднадоевшей мерзости? То-то же.

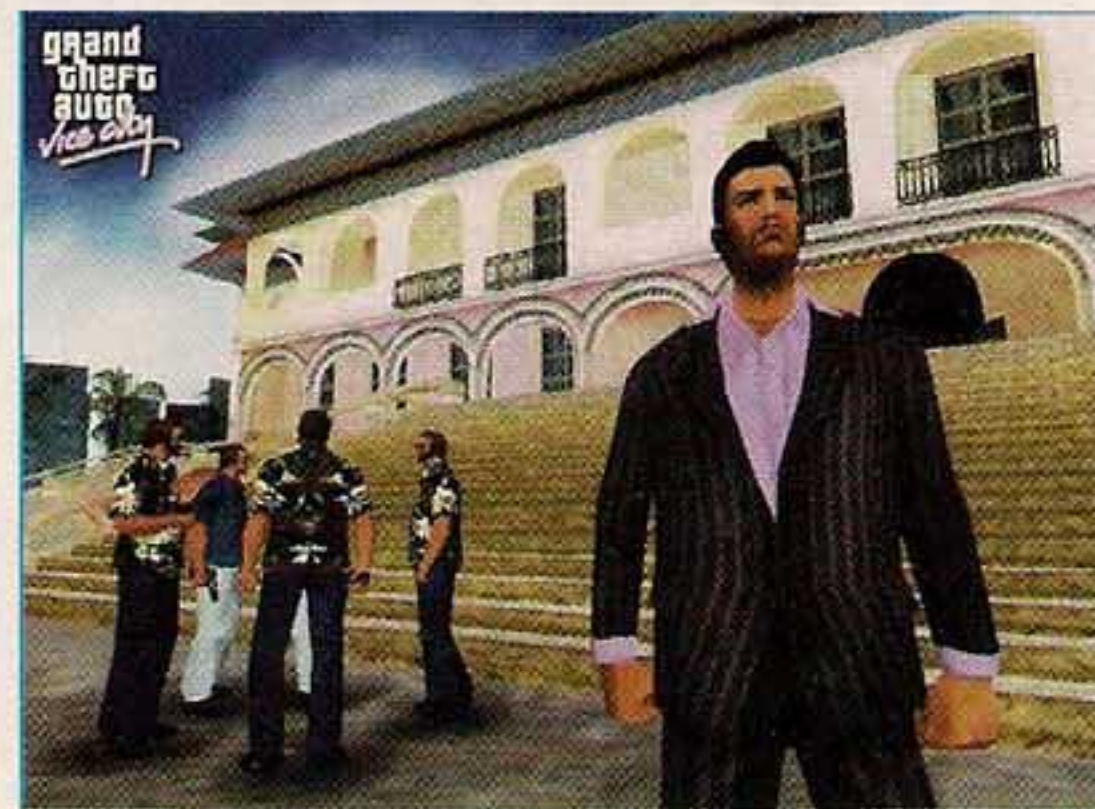
Игры — зло?

Наверное, вы уже привыкли к тому, что практически во всех выпусках "Новостного меридиана" есть заметки, касающиеся зарубежных исследований на тему: "Компьютерные игры — это хорошо или плохо?". Что ж, продолжаем традицию. Американцы снова взяли за старое. На

этот раз в головы сотрудников всемирно известной компании The Gallup Organisation взбрела идея взять пятьсот семнадцать подростков в возрасте от 13 до 17 лет и посмотреть, какой процент из них играет в Grand Theft Auto. Среди поклонников виртуального насилия оказалось 71% мальчишек и 34% девчонок. В то же время установлено, что более 70% мальчишек, склонных к дракам, играют в GTA. Правда, исследователи оговорились, что, вполне возможно, никакой связи между игрой и частыми драками в школах и на задворках нет. Просто парни по своей природе склонны к демонстрации своей силы и постоянно пытаются доказать, "кто в доме хозяин". В результате исследования также выяснилось, что 62% подростков играют в компьютерные игры хотя бы один час в неделю, а 25% проводят за электронным болваном более шести часов в неделю. Какие из всего этого следуют выводы? Да никаких, — просто очередное американское исследование, нужное, наверное, только самим американцам.

Играем в реальность

Продолжая тему насилия в компьютерных играх и любви американцев к показательным процессам, расскажу об интересном случае, произошедшем на шоссе номер 40 около Ньюпорта, Теннесси. Двое подростков (сводные братья — шестнадцатилетний Вильям и четырнадцатилетний Джошуа), поиграв в Grand Theft Auto, решили симулировать игру в реальной жизни. Вооружившись винтовками (откуда они их взяли — отдельный вопрос), они отправились на шоссе и стали палить по проезжающим машинам. В итоге несколько человек были ранены, а один погиб. Ирония судьбы такова, что погибший (сорокапятилетний Аарон Хамел) как раз вызвался



помогать трудным подросткам в одном из специализированных учреждений Теннесси. В ходе судебного процесса подростки были признаны виновными и направлены в центр для содержания под стражей задержанных несовершеннолетних правонарушителей, где они будут находиться до достижения ими девятнадцатилетнего возраста. Сами подростки говорят, что не хотели причинить никому вреда. Что касается семьи погибшего, то ее члены уже подали в суд на Take Two Interactive. По мнению родственников погибшего, именно подобные компании являются центром вселенского зла — мол, они провоцируют детей на насилие, подсовывая им игры вроде Grand Theft Auto. В Take Two, как обычно, отказались от каких-либо комментариев.

"Игромания" идет!



"Игромания" празднует победу. Слева направо: Вероника Ромашова, Андрей Ленский, капитан — Анна Рогозина. Четвертый участник, Олег Христенко, в кадр не попал.

13 сентября в московском бридж-клубе "Бермудский треугольник" состоялось необычное соревнование: "биатлон", состоявший из бриджа и "Что? Где? Когда?", где победитель определялся по сумме мест в обоих видах интеллектуального спорта. В нем участвовали чемпион мира по "Что? Где? Когда?" Максим Поташев, обладатели всевозможных бриджевых регалий — команда "Татьяна" и многие другие знатоки и бриджисты.

Вы можете спросить, причем тут "Игромания"? А притом, что команда, одержавшая победу (с первыми местами в обеих номинациях), так и называлась — "Игромания". Это не совсем случайное совпадение: в команде играл главный редактор дружественного издания "ЛКИ" и один из авторов этого журнала.

На сегодняшний день у "Игромании" уже есть пара золотых медалей в "Что? Где? Когда?", и, надеемся, эта награда не будет последней. ■

Рубрика "CD-Мания" содержит краткую информацию обо всем, что находится на ноябрьских компакт-дисках "Игромании". На самих компакт-дисках содержатся детальные развернутые описания, инструкции по установке и скриншоты.

Компакты базируются на уникальном движке, обладают меняющимся каждый месяц оригинальным интерфейсом, содержат вступительные видеоролики и подборку игровой музыки. Поддерживаются печать на принтер и в RTF формат. Минимальные системные требования: P200, 64Mb RAM, современный CD-привод, Windows'98, DirectX 8.0 и старше. При этом стоит учесть, что просмотр компактных роликов на подобной конфигурации невозможен, нужен более мощный компьютер.

РАЗДЕЛЫ ПЕРВОГО CD: "Демо-версии", "Патчи", "Трейнеры", "По журналу", "Руководства и прохождения", "Софтверный набор" и "Инфоблок". Раздел драйве-

ров для оптимизации места на компактах мы перенесли на второй компакт.

РАЗДЕЛЫ ВТОРОГО CD: "Игровая зона", состоящая из основной части, а также разделов "Темы компакта", "DeathZone", "Игровой десктоп" и "Веселости"; другие разделы — "Драйвера" и "КОдекс".

Некоторые "Демо-версии" и "Темы компакта" могут меняться местами. То есть, к примеру, какая-нибудь демка вполне может оказаться в "Темах", а какая-нибудь тема — в разделе "Демо-версий". Это делается для балансировки содержимого компакт-дисков по объему.

В разделе "Софтверный набор"/"Игроманский стандарт" находится поисковая база данных по игроманским компактам под названием GlobalMania.

Для всех, кто хочет нам посоветовать, что интересного можно поместить на компакт-диск, круглосуточно действует ящик CDMANIA@IGROMANIA.RU. Особенно будем рады советам о том, что вы хотели бы видеть в "Игровой зоне".

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

Нашим издательским домом выпускается единственный в России профессиональный журнал руководств и прохождений — "ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ". Спустя два месяца после выхода очередного его номера все руководства и прохождения (но не экспертные советы мастеров и не материалы других рубрик) публикуются на CD "Игромании", а также на сайтах www.igromania.ru и [На ЭТОМ игроманском компакт-диске мы предлагаем вашему вниманию руководства и прохождения, опубликованные на страницах сентябрьского номера "Лучших компьютерных игр" \(который с World of Warcraft на обложке\). Вас ждут:](http://www.lki.ru.</p>
</div>
<div data-bbox=)

1. Пираты Карибского моря. Руководство + прохождение.
2. История империй (Chariots of War). Руководство.
3. Chaser. Руководство + прохождение.
4. Medieval: Total War — Viking Invasion. Руководство.
5. Star Trek: Elite Forces II. Руководство + прохождение.
6. Tomb Raider: The Angel of Darkness. Руководство + прохождение.
7. Warcraft III: The Frozen Throne. Руководство + прохождение.

Как обычно, напоминаем, что материалы публикуются на игроманском компакт-диске в частично урезанных версиях. А именно: мы не ста-



вим различные мелкие изображения, которые были по тексту, и всякое прочее по мелочи.

На компакт-дисках ДЕКАБРЬСКОГО и ЯНВАРСКОГО номеров "Игромании" ожидаются материалы, которые будут предоставлены соответственно октябрьским и ноябрьским номерами журнала "Лучшие компьютерные игры" (на их обложках, которые вы видите рядом, Aquanox 2: Revelation и TRON 2.0):

"Лучшие компьютерные игры" №10, октябрь:

1. Age of Wonders: Shadow Magic. Руководство + прохождение.
2. Aquanox 2: Revelation. Руководство + прохождение.
3. Breath of Fire IV. Руководство + прохождение.
4. The Elder Scrolls 3: Bloodmoon. Руководство + прохождение.
5. Europa Universalis: Crown of the North. Руководство.
6. Lionheart: Legacy of the Crusader. Руководство + прохождение.
7. Will Rock. Руководство + прохождение.

"Лучшие компьютерные игры" №11, ноябрь:

8. Демиирги II. Руководство + прохождение.
9. Операция Silent Storm. Руководство + прохождение.
10. Cold Zero: The Last Stand. Руководство + прохождение.
11. Heaven and Hell. Руководство.
12. Creed. Руководство.
13. Republic: The Revolution. Руководство.
14. Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy. Руководство + прохождение.
15. State of Emergency. Руководство + прохождение.
16. Tron 2.0. Руководство + прохождение.

Помимо того, в спецрубрике "СОВЕТЫ МАСТЕРОВ" ноябрьского номера "Лучших компьютерных игр" вас ждут следующие экспертные материалы: "Counter-Strike. Тактика командной игры. CS Militia", "Warcraft III: The Frozen Throne. Продолжаем разговор", "Герои Меча и Магии IV. Один герой — хорошо, а два — лучше", "Львиное Сердце: наследие крестоносца. Все о perk'ax", "Rise of Nations. Нации и их стратегии", "Ultima Online. Путь меча". Материалы рубрики "Советы мастеров" не печатаются в "Игромании" и являются собственным уникальным достоянием "ЛКИ".

Руководства и прохождения публикуются: 1. В журнале "Лучшие компьютерные игры", первично и в полном варианте (со всей графикой и с таблицами на страницах). 2. На компакт-диске "Игромании" в технически упрощенном варианте спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ". 3. На сайтах WWW.IGROMANIA.RU и WWW.LKI.RU спустя 1-2 месяца после публикации в "ЛКИ".

Материалы являются собственностью нашего издательского дома и не могут быть опубликованы где-либо без письменного разрешения.

КОдекс на CD

С февраля 2002 года на компакт-диске находится гигантская база кодов, ныне насчитывающая в своих толщах БОЛЕЕ 800 ИГРОВЫХ НАИМЕНОВАНИЙ, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании". Все коды проверены и работоспособны (в отличие от практически любых других кодов, которые вы можете найти в иных источниках). Пользуйтесь в свое удовольствие!



ИГРОВАЯ ЗОНА

Operation Flashpoint, Ghost Recon, "Веселости", "Игровой десктоп", тема компакта — Counter-Strike 1.6, бонус — "Пираты Карибского моря", а также участие в составлении "Зоны": СТЕПАН ЧЕЧУЛИН
Rainbow Six 3, Mafia, GTA: Vice City, Neverwinter Nights, C&C: Generals, Freelancer, Gothic, бонусные "Операция Silent Strom" и Rune, а также тема компакта Multi Theft Auto 0.2: АРТЕМ ВОЛИК
FIFA 2003, NFS: Hot Pursuit 2, Postal 2, Return to Castle Wolfenstein и Warcraft III: ДАНИИЛ ЛЕВИ
"Блицкриг", "Противостояние 4", "Противостояние: Азия в огне", "Ил-2 Штурмовик", Jedi Knight 2, Serious Sam: АНДРЕЙ КАЛИНИН
Heroes of Might and Magic III, Max Payne, а также тема компакта The MaZe: АНТОН ТАРАН
The Sims, Civilization III, Morrowind: БОРИС ВАСИЛЬЕВ
Разбор вашего творчества: АРТЕМ ВОЛИК
Для читательских работ: gamezone@igromania.ru
Советы относительно того, что поместить в "Игровую зону": cdmania@igromania.ru

№1. Блицкриг

Предлагаем подборку из семи новых карт для "Блицкрига".

Цель миссии "Валдайские высоты" — любой ценой удержать маленькую деревню. Карта "Нарофоминск" дает редкую возможность ворваться в город на KV-1 — легендарном танке 1941 года — и уничтожить вражеский склад. На карте "Операция "Фрюлингсвинд" предстоит захват небольшого городка. Карта "Обед в Торопце" предлагает свое решение продовольственной проблемы группы советских солдат — придется захватить три немецких склада, иначе кранты. На карте "Орша" вы должны защитить небольшой город. Миссия "Спасение Фатерлянда" выдержана в лучших традициях игры Commandos — надобно добраться до помеченного на карте места, избегая встречи с фашистами. Карта *Mihael Vitman* посвящена исторической битве, в ходе которой немецкий командир Михаэль Витман, командовавший тремя "Тиграми", уничтожил 21 английский танк.

№2. Ил-2 Штурмовик: Забывшие сражения

Восемь великолепных скинов для самолетов. Некоторые из них воспроизводят облик подлинных боевых машин, другие — вносят те или иные вариации в уже существующие игровые модели. Два интересных реплея дадут возможность поучиться мастерству пилотажа у настоящих воздушных асов!

№3. Противостояние IV (Sudden Strike 2)

Предлагаем вашему вниманию семь новых карт. На карте *A little battle* придется приложить

ТЕМА КОМПАКТА №1 Counter-Strike 1.6

Итак, свершилось то, чего так давно ждали все любители Counter-Strike, — в свет наконец-то вышла версия любимого народного развлечения за номером 1.6. И это уже не какая-то там глючная бета-версия — перед нами финальный релиз, на основе которого в скором времени будут проходить все крупные турниры. Разумеется, мы не могли остаться в стороне от столь великого события и приняли волевое решение выложить-таки на компакт сей мегапроект. Волевое потому, что весит это чудо ни много ни мало 400 мегабайт, что, согласитесь, весьма внушительно. Но теперь вам, дорогие читатели, не придется, чертыхаясь, выкачивать из Сети этот огромный файл, чтобы получить возможность приобщиться к активным сетевым баталиям. Подробный обзор нового Counter-Strike вы сможете прочесть в рубрике **Deathmatch**, а тем, кому не терпится опробовать новинку, сообщу, что в новой версии вас ожидает много чего интересного. Например, две новые пушки — монструозный Defender террористов и грозный CLARION контртеррористов. Помимо этого, борцы с бандитизмом получили в свое распоряжение замечательный многофункциональный Riot Shield. Создатели новой версии отдали дань и картостроительству, сконструировав новую увлекательную карту *de_airstrip* и мощно изменив старые — *de_aztec*, *de_inferno* и *de_cbble*. И это не считая мелочей вроде модифицированного внешнего вида ножа, увеличения убойной силы Glock 18 и т.д. В общем, изменений вагон. Играйте!



недюжинные усилия, чтобы вчистую истребить неприятеля. *Frontline Town* потребует максимальной концентрации — за 30 минут необходимо захватить вражеского генерала! На карте *Geballte Faust* вам предстоит пробраться в тыл противника и уничтожить гаубичные батареи. Роль разведки в боевых действиях переоценить трудно, и карта *Heart against iron* доказывает это как нельзя лучше. *LUNDORF BRIDGE*: мост — он и есть мост. Нужно переправиться через Рейн, захватить вражеского командира и доставить его в исходную точку. Путь к совершенству бесконечен, и миссия *POLK atakuet* в который раз подтверждает этот проверенный временем тезис. Здесь вам предстоит проявить незаурядное мастерство и организовать мощную атаку, чтобы снести неприятеля. На карте *Tanks* вам придется сразиться с вышедшими на арену битвы танками "Тигр" и "Пантера".

№4. Противостояние: Азия в огне

На этот раз представляем вашему внима-

нию целых пять великолепных карт. На карте *Boat Base* необходимо уничтожить американскую базу катеров. *Sudden Flash* потребует максимальной сосредоточенности, ибо здесь три цели: захватить гаубичную батарею, аэродром и базу катеров. Сюжет карты "Мост" вертится вокруг отдельно взятой переправы, которую нужно защитить любой ценой. На карте "Операция "Москиты" вам придется наступать с целью захвата вражеского гарнизона. Задача миссии "Тихое дыхание" — высадить десант и добраться до дружественной базы.

№5. Civilization III

1. Шесть новых модификаций, изменяющих графику Civilization III. *Stalin Mod*, *Skyscraper*, *Suburbs Railroad*, *Suburbs Road*, *Snoopy's New Terrain MOD* и *Female Advisors*. Самая интересная из них *Snoopy's New Terrain MOD* — огромное дополнение, полностью изменяющее графику игры. Перерисовано практически все: леса, джунгли, степи, пустыни, ирригационные сооружения и шахты. Великолепно выполнены

прибой и моря. Установите модификацию — и убедитесь в этом сами.

2. Набор из семи новых карт для Civilization III. Самые увлекательные сценарии представляют собой реалистично воспроизведенные карты материков нашей планеты — Северной Америки, Европы и Африки. Играйте!

№6. Command & Conquer: Generals

Представляем лучшие модификации, делающие стратегию от Electronic Arts еще более привлекательной.

1. Автор All Out Mod подверг мелким изменениям практически каждый юнит игры, однако максимальное количество новшеств выпало именно на долю GLA.

2. China Ultimate Mod дает игрокам за Китай возможность показать всем кузькину мать куда быстрее, чем раньше. Даже автор признает, что, возможно, перестарался, усиливая эту фракцию.

3. Crusader Unit Mod добавляет в игру аж 16 новых юнитов — по 5-6 каждой стороне. Кроме того, решает непростую задачу приведения в норму баланса игры путем изменения ряда ее параметров с учетом новых юнитов.

4. Gun Run придает игре реалистичности. Оружие и броня юнитов сбалансированы в соответствии с реалиями жизни — рожденный пехотинцем танк замочить не может.

5. Project Raptor завершает серию модификаций, усиливающих одну из фракций в ущерб другим. На этот раз речь идет об американцах. Большая часть зданий и апгрейдов этой фракции значительно подешевела, а мощь юнитов возросла.

6. Realistic Sounds изменяет звуки выстрелов на более выразительные. Разница слышна невооруженным ухом.

7. Unit Mod построена по принципу «мяса много не бывает». Модификация усиливает ряд мощных юнитов и удешевляет некоторые постройки и апгрейды. Итог — динамичные партии и эпические битвы «стенка на стенку».

№7. The Elder Scrolls III: Morrowind

1. Два новых здания: Real House и Redoran House. Первое дополнение представляет собой дом, главная отличительная черта которого состоит в том, что из окон можно смотреть на улицу. Redoran House добавляет в город Альд Рун что-то вроде дачной резиденции героя. Смотрится красиво, да и жить в таких хоромах одно удовольствие.

2. Все, что необходимо вашему персонажу в нелегких странствиях. Три комплекта великолепной брони: The Armor of Akatosh, The Armor of Dibell и The Armor of Jet and Gold. Два новых элитных меча: Ice Blade и Rad Hard-Heart sword. И, наконец, два новых плаща: Cloak of Three и The Cloak of Mykul.

3. Плагин Combat Moves Mod изменяет анимацию движений в рукопашном бою. Теперь заурядная драка героя с любым компьютерным персонажем становится по-настоящему увлекательным зрелищем. Дополнение The Puzzle Canal обогащает игру новым подземельем с высокоуровневыми монстрами и сказочными сокровищами.

4. На закуску два квеста. «Божественные страсти» и «Жезл Каргенака». Эти приключения не оставят равнодушным даже видавшего виды игрока.

№8. FIFA 2003

Всем поклонникам реального и виртуального футбола предлагаем очередные игровые дополнения для любимого симулятора.

На компакт вы обнаружите несколько небольших дополнений косметического характера, солидный патч для английской лиги и утилиту Ball Raptor, с помощью которой в игру можно импортировать новые мячи. Пользуйтесь!

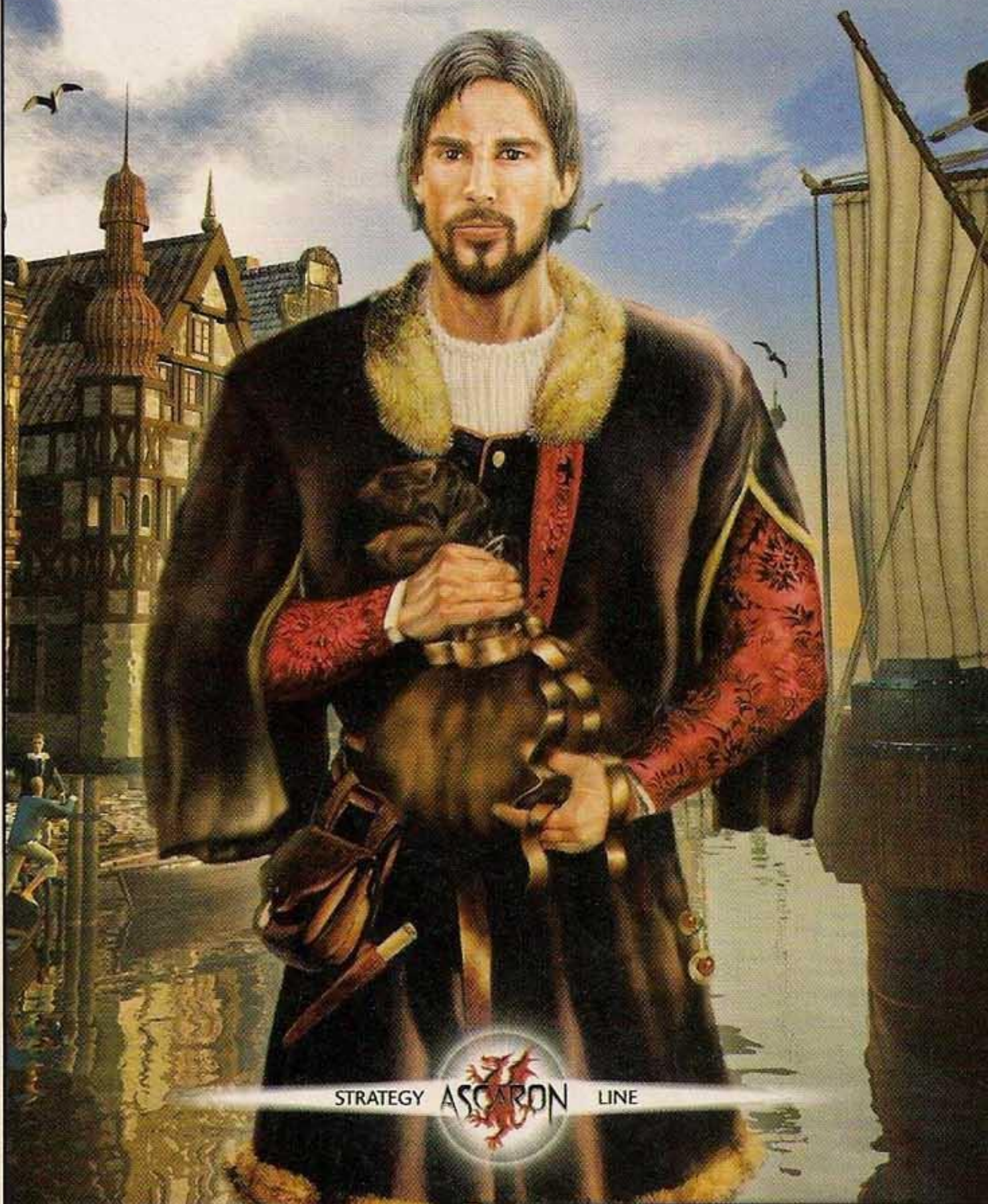
№9. Freelancer

1. Лучшие модификации. Black Eagle окрашивает гражданские суда в новые цвета — черный или темный металлик. Мелочь, но смотрится здорово. Helios добавляет новую планетную систему, новый корабль и несколько новых торпед. Lazy Lancer позволяет путем нехитрых операций купли-продажи товаров заработать за 15 минут несколько миллионов кредитов. Real Nomad Fighter — это возможность купить на одной из пиратских баз истребитель Кочевников и «трофейные» пушки. New York Death изменяет внешний вид системы Нью-Йорк — звезда умирает, и знакомые пейзажи принимают совершенно иной облик. Serious Sirius

Patrician

Rise of the Hanse

Расцвет Ганзы



STRATEGY ASCARON LINE

pc cdrom

Новая экономическая RTS на тему морской торговли создана для тех, кто не боится поставить на карту все! Ведь у вас есть цель: стать Главой Ганзейского Союза. И как вы этого добьетесь: станете ли дипломатом и займетесь обустройством города или контрабандистом и будите набивать сундуки деньгами — все равно. Это случай, когда цель оправдывает средство.



- Новый редактор карт и искусственный интеллект, который адаптируется в соответствии с опытом и возможностями игрока
- Расширенные торговые возможности
- Patrician Gold представляет собой одну из самых красивых и визуально притягательных игр этого жанра

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Ascaron"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



ТЕМА КОМПАКТА №2

Vice City: Multi Theft Auto 0.2

Итак, свершилось! Долгожданный многопользовательский режим для самой популярной игры от Rockstar наконец-то пригоден к эксплуатации. Как и ожидалось, версия 0.1 оказалась практически непригодной к использованию — набор поддерживаемых возможностей был слишком мал, а многочисленные проблемы в работе могли вывести из себя даже самого уравновешенного человека.

Однако теперь все должно в корне измениться. Новая версия — MTA 0.2 — значительно более дружелюбна по отношению к пользователю и надежна. А главное: она работает!

Наверное, больше ничего говорить не нужно. Все, кому небезразличен Vice City, наверняка уже ринулись на компакт в поисках заветной программы. Что ж, желаем вам удачных сражений на улицах города-курорта!



вносит целый ряд изменений в переменные игры — от параметров оружия до размеров вознаграждений за случайные миссии. **Starblazer** дает возможность приобрести улучшенную модификацию истребителя. **Startracker** — больше художественных деталей, расширенные возможности апгрейда. **Order Needs You** — новый истребитель Ордена, представляющий собой улучшенную версию "Анубиса", доступного в сюжетных миссиях.

2. Полезные программы. **BiniQDU** помогает редактировать файлы переменных — ini и txt. **Freelancer Ship Studio** позволяет редактировать все корабли игры, меняя их технические характеристики так, как душе угодно. **Tradeline Calc** по начальной и конечной точке вычисляет координаты промежуточных точек торговых линий. Наконец, **Freelancer Character Editor** дает возможность редактировать сохраненные игры, изменяя любой параметр характеристик персонажа.

№10. Ghost Recon

Для всех настоящих бойцов с терроризмом, готовых защищать мир и порядок буквально на всей земле, мы подготовили весьма внушительную подборку, в которую вошли следующие работы:

1. Четыре отличных карты, на которых вас

подстерегают опасные враги и ждут сложные задания. Задача **Harms Way** — под покровом темноты прорваться в укрепленный лагерь противника и уничтожить главаря бандитов. На карте **A day in the Life** вам предстоит показать все свое мастерство, чтобы спасти попавших в плен товарищей. В **M13 Tenebrous Storm** вас ждет сложнейшая задача по захвату огромного аэропорта противника.

2. Пара отличных модификаций. **Mod R6 Characters** делает всех бойцов похожими на ребят из знаменитой серии **Rainbow Six** — маски, спецназовский камуфляж и т.д. **Hitman** добавляет в игру кучу нового оружия, начиная от револьверов и "Макарова" и заканчивая пулеметом "Вулкан" и родным АК-74. Играть с обновленным арсеналом намного интереснее.

№11. Gothic

В рамках рубрики "ретроспективный показ" предлагаем серию модификаций для старенького, но все еще бодрого хита от Piranha Bytes. Такие игры никогда не поздно достать с полки, сдуть пыль и снова погрузиться в перипетии борьбы зеков-шахтеров за независимость "Рудника №38".

1. С помощью **Gothic Playerkit** вы сможете установить выкладываемые модификации.

2. **Babe Mod** самым кардинальным образом

изменяет скин главного героя. Даже неловко как-то — был герой, а стала героиня. **Bedrohung Part II Demo** — демо-версия продолжения самой знаменитой модификации для Gothic, изменявшей решительно все ключевые моменты игры, вплоть до главного героя и сюжетной линии. **Blade** — главный герой становится как две капли воды похож на полувампира Блейда из одноименных фильмов. Катана прилагается. **Liebenungen** — дополнительный побочный квест: пересказ "Песни о Нибелунгах" в терминах "Готики". **Shakey Cam** позволяет использовать вид от первого лица при перемещениях и стрельбе из дальнбойного оружия. Наконец, **Skins Mod** заменяет текстуры охранников в Старом лагере.

№12. Grand Theft Auto: Vice City

Почту "Мании" буквально накрыла лавина писем с просьбами выкладывать "всего и побольше" к последнему шедевру серии GTA. По традиции, берем на себя роль доброй феи, исполняющей заветные желания.

1. Самые лучшие, самые дорогие, самые красивые машины. Три "бимера", включая выполненный по высшему разряду "ментовоз". Три "Ламборджини" — в их числе, если можно так выразиться, фэбээровоз. Отличный "Харлей" и стильный "Дукатти" — для любителей двухколесного транспорта. И напоследок — **Renault Clio RS**, породистый родственник "народного" **Symbol**.

2. **Under Car Light Mod** заставляет днище автомобилей светиться, как в фильме "Форсаж". **Weapon Slot Mod** позволяет одновременно таскать с собой пулемет, огнемет и гранатомет — с таким арсеналом ничто не мешает превратить город в руины. И в качестве завершающего штриха — АК-47 и Thompson, заменяющие автоматы игры на легендарные "калаш" и "томми-ган".

№13. Heroes of Might and Magic III

Старенькие третьи "Герои" все еще молоды духом, тем более что для них все еще создаются любительские карты и сценарии. Лучшие работы мы предлагаем вашему вниманию.

1. Три отличнейшие кампании — **Diablo**, **King And Emperor** и **Wicked Witch**.

2. Четыре превосходные карты: **Children of Dragon Slayer**, **Podarok 2001**, **Return of the Hero** и **Wheel of Time**.

№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Если вы всегда мечтали уничтожить мерзкого Императора, то карта **Court House** даст шанс добиться исполнения заветного желания. А вот **Death Star** берет не сюжетом, а масштабностью. Пробежитесь на имперскую базу и истребите всех темных джедаев!

2. Четыре свежееиспеченных скина. Установив **Gid-aayla-ep2**, вы обнаружите симпатичную инопланетянку. Преступник **Джабба Хатт** жив, и скин **Hutt** — лишнее тому доказательство. Шкура **Kunoichi** заменяет привычных героев "Звездных войн" на ниндзя из Японии. Скин **Yarael** представляет потомка жирафов — инопланетянина с длинной шеей!

№15. Mafia: The City of Lost Heaven ("Мафия")

Лучшие машины и моды для "гангстерской игры всех времен и народов".

1. Четыре автомобиля: один старый — Alfa Romeo, прямиком из гангстерских 30-х, и три новых — Mercedes, BMW и Cobra, представители "эпохи GTA", хромированных дисков и высоких скоростей.

2. Подборка новейших модификаций. Dark PD изменяет внешний вид полицейских — их форма стала темнее и обзавелась парой дополнительных деталей. Freeride Level Change позволяет изменять карту в режиме Freeride, попадая в миссии основной игры. Gun Sounds заменяет звуки выстрелов некоторых видов оружия, делая процесс отстрела недругов гораздо более увлекательным. Hawaii Mod превращает City of Lost Heaven в настоящий Vice City — пальмы, цветастые рубашонки, желтый песок, девушки в би... а вот этого нет, к сожалению. JsO's Weapons — замена некоторых моделей оружия. Вам понравится здоровенная доска вместо недемократичной бейсбольной биты. MIB Mod превращает всех персонажей игры в серьезных "бизнесменов", облаченных в черные костюмы. Впечатляет. Агентом ФБР и не снилось. Наконец, Race Mod позволяет проводить гонки по городу с соперниками, управляемыми компьютером.

3. Как обычно, выкладываем программу Mafia XTractor, без которой невозможно установить предложенные модификации.

№16. Max Payne

Продолжаем радовать геймерский народ отличнейшими дополнениями, сделанными фанатами этого старого, но до сих пор непревзойденного экшен-хита.

1. Традиционные дополнительные уровни. Assassination, Hall of the Mountain King и шедевральный Train Yard.

2. Стильная модификация Blue Shift Mod, привносящая в игру воз и маленькую тележку изменений.

№17. Need for Speed: Hot Pursuit 2

Ближе к зиме на реальных дорогах становится небезопасно — со свистом уже не погоняешь. Что остается настоящим гонщикам — так это острые ощущения в виртуальной реальности. Именно для них мы выкладываем очередной набор из 10 новейших дополнительных моделей автомобилей и 2 новые трассы — Halloween и Volcanic Parklands, которые заменят стандартные текстуры привычных треков.

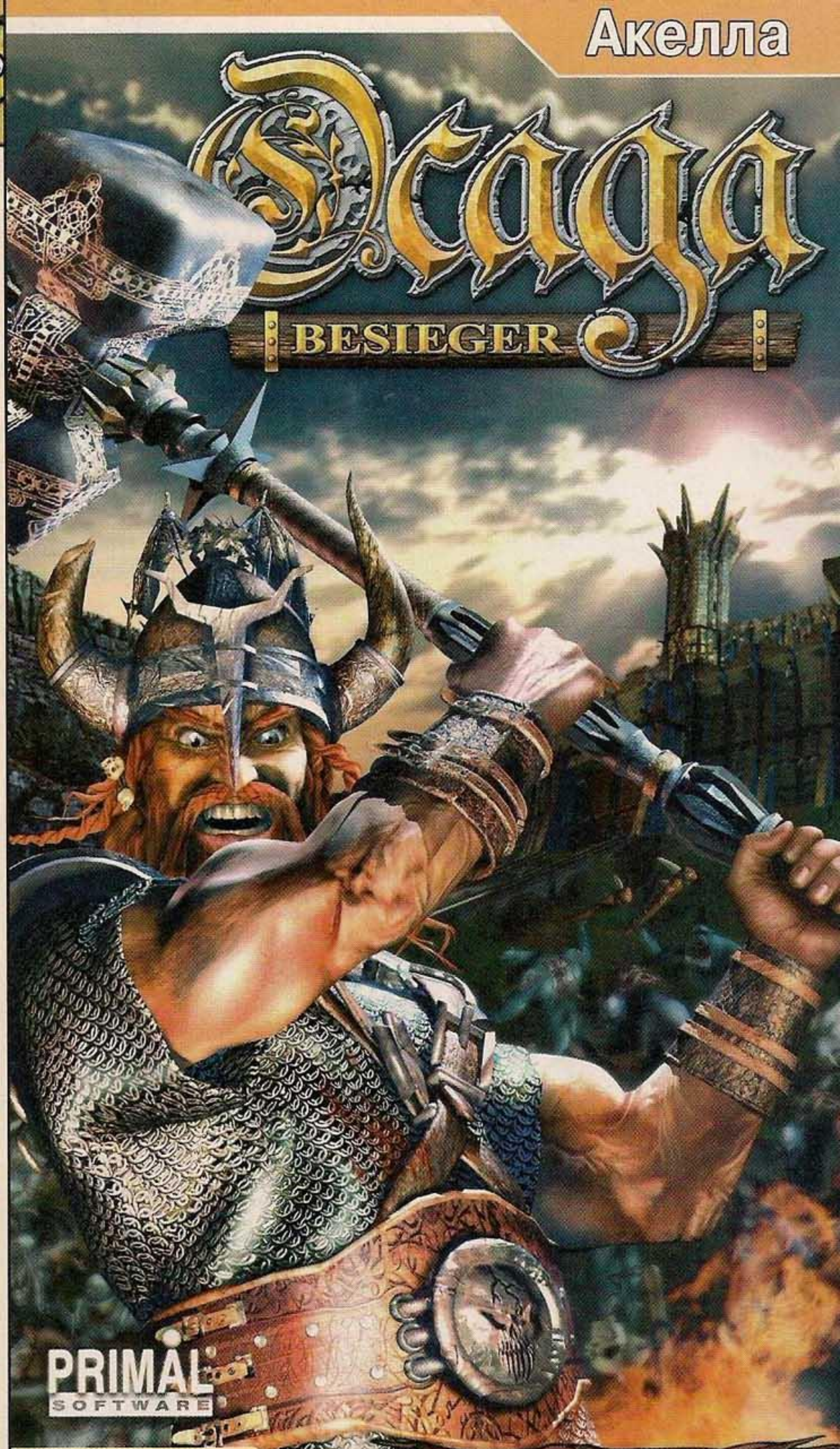
№18. Neverwinter Nights

1. In the Company of Thieves 2: Metal of Honor представляет собой продолжение юмористической серии CoT (первая часть, как вы помните, называлась Grand Theft Otto, и мы выкладывали ее на компакт сентябрьского номера за этот год). Как и первая часть, модуль рассчитан прежде всего на тех, кто привык действовать в обход закона, всегда готов воспользоваться моментом, чтобы вонзить нож в спину врага, и не сделает ни шагу, если за это не платят. Мир Metal of Honor — рай для воров и наемников. Если вам по вкусу такие персонажи — не упустите свой шанс.

2. U3: The Final Enemy. Заключительная часть серии U оказалась самой интересной и насыщенной событиями. В прошлых сериях герои выяснили, что Главный Враг в компании со Злыми Приспешниками окопался в старых подводных туннелях. И пошло-поехало — веселый геймплей в стиле Diablo, множество врагов, коварные ловушки и добротные магические предметы в качестве награды. Казалось бы, все это уже много раз было — но как захватывает!

3. Мрачный город, расположенный глубоко под землей. На поверхности — ледяной ад, и только в глубине древних туннелей теплится жизнь. Вас наняли, чтобы выяснить, что произошло с караванами, регулярно курсировавшими между двумя соседними городами. И это лишь начало — вам предстоит многое узнать о подземном мире, в котором обитает ваш герой. Самые обычные события приводят к далеко идущим последствиям, а заурядный наемник способен решать судьбу мира. Такое не редкость — по крайней мере, в компьютерных играх.

4. Black Ring Pox — небольшое приключение, способное подарить пару часов радости. Действие напоминает детективный боевик — закрученная интрига, старые враги, с которыми обязательно надо рассчитаться сполна, и щедрая награда тому, кто сможет до нее добраться.



pc cdrom

Тиран пытается захватить власть над миролюбивыми народами викингов и киммерийцев, и остановить его можешь только ты и твой оратник. Готовьте осадные машины, тараны, башни, стройте летающие корабли - «Осада» от создателей «Глаз Дракона» обещает быть интересной!



- ◆ Улучшенный Direct3D-движок "Глаз дракона", роскошная графика, полсотни миссий, колоссальные карты
- ◆ Геймплей с упором на взятие и штурм городов с крепостями
- ◆ Поддержка сетевой игры до 16 игроков с разнообразными режимами

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Primal Software"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru

оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейл" www.multitrade.com.ua



Акелла

ТЕМА КОМПАКТА №3

Max Payne: The MaZe

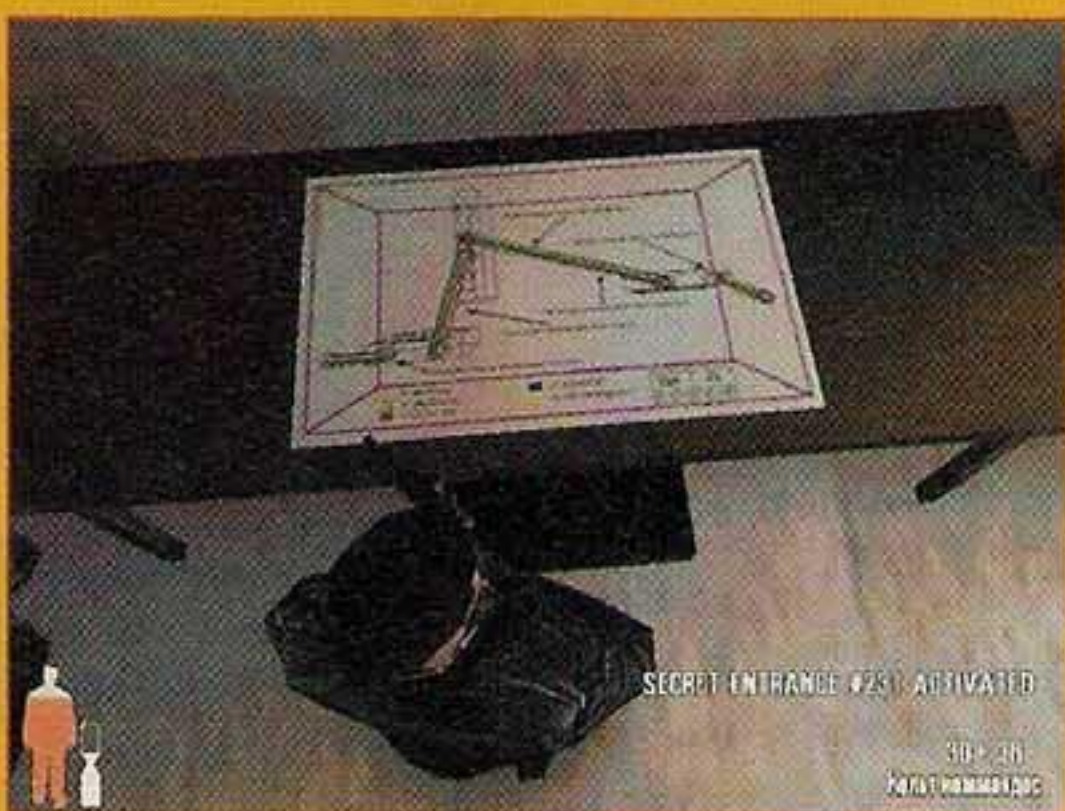
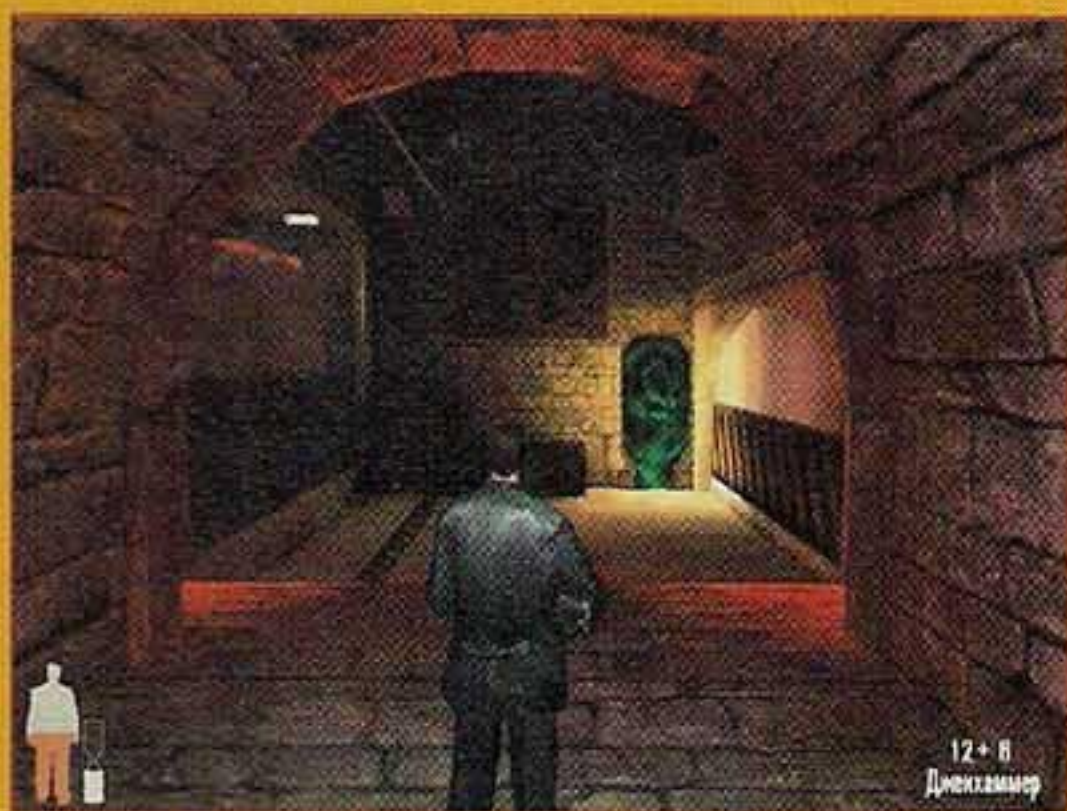
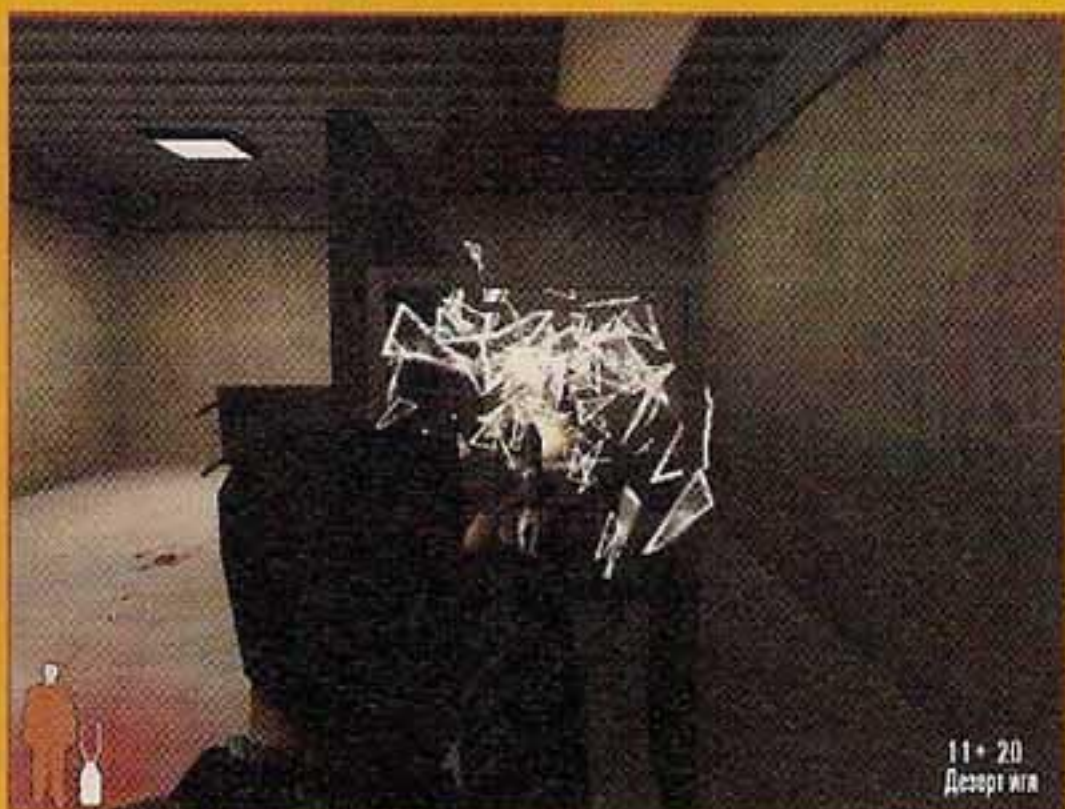
“Лабиринт”, а именно так переводится название модификации, представляет собой, по сути, длинное и увлекательное странствие в подземелье и состоит из нескольких этапов. Звучит плоско и неоригинально, но как это все устроено!

Дизайн уровней проработан просто потрясающе. Использовано невероятное количество новых текстур, кстати сказать, очень красиво нарисованных. То тут, то там встречаются маленькие сюрпризы. Например, как вам ванная, стоящая посреди подземной лаборатории? Выложена, между прочим, кафелем, а стены вокруг покрыты затейливой росписью. Да, там еще тайник есть.

Архитектура не уступает дизайну. Последний этап, выдержанный в средневековом стиле (факелы на стенах и гобелены), просто поражает воображение. Return to Castle Wolfenstein рыдает.

Взрывов в The MaZe очень много, и все они прекрасно спланированы. А в сочетании с умным AI смотрятся шикарно. Вот враги, сосредоточенно отстреливаясь, организованно отступают. Внезапно дверь распахивается — и один из охранников толкает на Макса с лестницы дрезину, начиненную взрывчаткой. На таймере — пять секунд...

The MaZe — отличная модификация, практически эталон. Рекомендуются всем и каждому.



№19. Operation Flashpoint

1. Кампания “Братишка” — это чеченская война 1994-1996 года глазами офицера российского спецназа. Увлекательная и местами драматичная история. **Fallen Angel** — кампания, основанная на предположениях типа “что было после того, как советские войска покинули Аверон”. Сразу скажу, что острову светит самое мрачное будущее, и вам в роли отважного партизана предстоит вернуть многострадающему Аверону мир и спокойствие. Ну и, наконец, кампания “Первомайское”. Трагические события, развернувшиеся у села “Первомайское”, представлены с точки зрения двух сил, участвовавших в конфликте — чеченских боевиков и российской армии. Острый сюжет и увлекательный геймплей — характерные особенности этой превосходно выполненной кампании.

2. Несколько весьма занятных одиночных миссий. “Найти и уничтожить” — это один день из жизни отряда спецназа. Задача проста — отыскать на огромном острове и взорвать нес-

колько ракетных установок. Кампания “Граница” предлагает выполнить не очень сложную миссию по защите государственной границы от посягательств бандитов.

Leute — непростая миссия с неоднозначным сюжетом. Невесть откуда взявшиеся террористы напали на деревню и превратили в заложников почти всех ее жителей. В роли местного бандитского авторитета вам предстоит спасти жителей деревни и отправить в мир иной террористов. Задача осложняется тем, что из оружия у вас только пистолет ТТ с одной обоймой, а враги палят как минимум из АК-74. Придется проявить смекалку.

Сюжет миссии “Плен” в общем-то незатейлив. Рядовой российской армии — в плену у чеченских боевиков. Ваша задача — помочь ему выбраться, уложив на пути к свободе как можно больше террористов. Миссия довольно сложная.

Завершит наш парад одиночных миссий “Запад 2004”. Сюжет прост — психопат-майор с несколькими не менее буйными товарищами

захватил пяток шахт, в которых, между прочим, ядерные ракеты. Теперь этот дегенерат грозит нанести удар по Москве и Санкт-Петербургу. На ликвидацию террористов отправляют спецотряд, в который, разумеется, попадаете и вы. Не подведите начальство и нейтрализуйте ядерную угрозу.

№20. Postal 2

В качестве большого подарка любителям кровавой забавы Postal 2 предлагаем **шесть дополнительных карт** очень высокого качества. Игра на них позволит с толком провести свободное время, испытав при этом массу позитивных эмоций.

Для тех, кому надоели стандартные звуки игры, выкладываем модификацию **Weapon Sounds**, добавляющую в Postal 2 новое музыкальное оформление.

№21. Rainbow Six 3: Raven Shield

1. Предлагаем четыре карты на любой вкус, подходящие как для однопользовательской игры, так и для всех видов многопользовательских баталий. Освобождение заложников, обезвреживание бомбы и даже обычное “мясо” без какого-либо предварительного планирования в духе Counter-Strike. Играйте!

2. Пять карт специально для многопользовательской игры, сделанных лучшими картостроителями планеты. Тем, кто считает, что аккуратный геймплей Rainbow Six лучше, чем “нереалистичный” Counter-Strike.

№22. Return to Castle Wolfenstein

Удивительно, но с каждым днем во всемирной Сети появляется все больше качественных дополнений для давно состарившегося, почти раритетного Return to Castle Wolfenstein. На сей раз вы найдете на диске великолепную карту для одиночной игры **Hidden Wolf**, прохождение которой займет немало времени даже у самых опытных игроков, и две отличные звуковые модификации. Удачной игры!

№23. Serious Sam: Second Encounter (Крутой Сэм: Второе пришествие)

Четыре лучшие карты для настоящих Крутых Сэмов! Миссия **Delphi** потребует недюжинной ловкости, ибо Сэму придется выбираться из тюрьмы! Карта **Terminal Crisis** отправит вас на далекую планету, но долететь до нее не суждено. Корабль терпит крушение — необходимо найти выход из критической ситуации! Миссия “**Форт неведзухи**” моделирует настоящий средневековый замок с неприступными стенами и остроконечными башнями! Карта **Otmosis** отмечена великолепным дизайном, что нечасто встречается в любительских работах. Цель — собрать все артефакты, разбросанные на карте.

№24. The Sims

Прежде всего, ровно тридцать новых предметов. Новые обои и полы, несколько кухонных гарнитуров, статуи и картины для украшения особняка и много чего еще.

Во-вторых, набор из тридцати наикрасивейших скинов мужской, женской и детской одежды, а также новые лица персонажей. От разнообразия туалетов просто рябит в глазах: вечерние платья, костюмы, прикиды панк-рокеров и просто модные наряды.

№25. Warcraft III Warcraft III: Reign of Chaos

Предлагаем вашему вниманию подборку в общей сложности из 14 отличных карт, среди которых melee-карты, карты для сражения героев, а также первая часть занятой кампании The Reckoning.

Наряду с картами представлена последняя версия очень полезной и хорошо зарекомендовавшей себя в деле утилиты W3Gmaster.

Warcraft III: The Frozen Throne

Четыре обширных кампании, десяток лучших карт от любителей "Варкрафта" со всего мира, а также новая версия популярной программы W3Gmaster. Особое внимание уделите карте Bombing Run, представляющей собой воплощение известной модификации из UT2003 в антураже Warcraft III: The Frozen Throne.

БОНУСЫ "ИГРОВОЙ ЗОНЫ"

Бонус №1: Операция Silent Storm

Чрезвычайно простая модификация под названием Fast Mod, ускоряющая анимацию (читай — движения) всех персонажей игры в два раза. Во сколько раз эта нехитрая операция ускоряет геймплей, можете посчитать сами.

Бонус №2: Rune

Модификация Rune Bots добавляет в игру ботов для режимов Deathmatch и кооператива. Компьютерные противники в меру сообразительны, в меру быстры — в общем, достаточно серьезные товарищи.

Бонус №3:

Пираты Карибского моря

Не очень крупный, но оттого не менее приятный и, что самое главное, полезный бонус в виде карты морских просторов игры "Пираты Карибского моря". Тщательно прорисованные города, острова, мысы и рифы, а также карта торговых путей. Незаменимая вещь для любого капитана.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ "ИГРОМАНИИ"

Как всегда, почтовый ящик "Мании" раскален до состояния плазмы. Поток ваших писем, подобно лавине, накрыл нас, не давая опомниться и перевести дух. В связи с этим мне и приходится то обмахивать почтовый ящик веером, то давать ему жаропонижающее — иначе бедняга долго не протянет.

Для начала позвольте напомнить о том, чем мы занимаемся. Если коротко, то вы присылаете нам свои работы на ящик GAMEZONE@IGROMANIA.RU, а мы их рассматриваем, ощупываем, пробуем на зуб и наконец, ежели работа качественная, выкладываем на компакт. В качестве ваших работ принимается все, что вы могли встретить в "Игровой зоне" — дополнительные миссии к Quake, карты к тетрису или модификации к Heroes of Might and Magic III. Кроме того, это могут быть различные "рюшечки" и "украшательства", вроде обоев для рабочего стола или скинов к Winamp. Мы, со своей стороны, обещаем обратить самое пристальное внимание на каждую вашу работу. Однако есть несколько "но" (вы же знаете, в любых ситуациях всегда есть хотя бы одно "но").

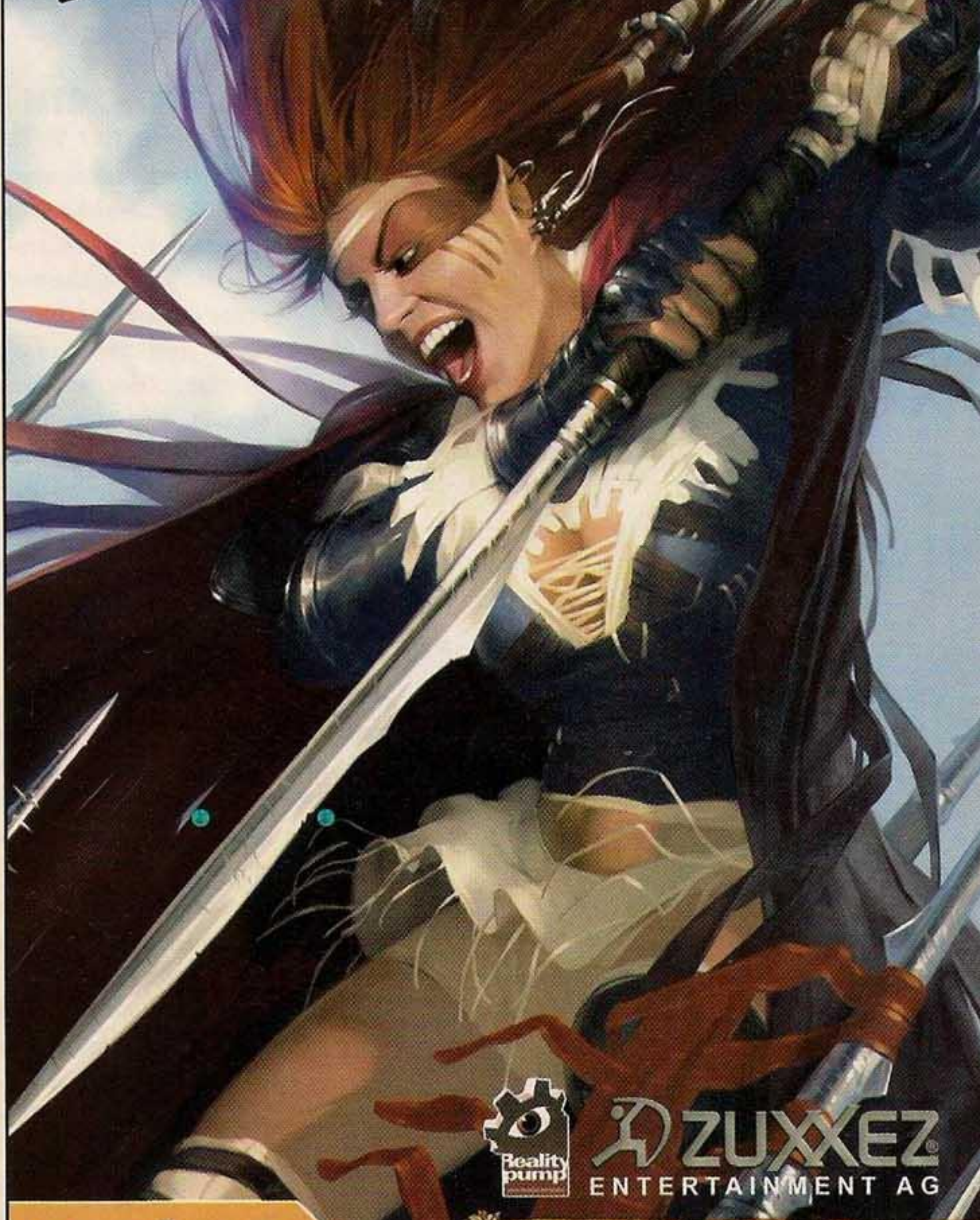
1. Ваша работа должна быть запакована в единый архив, желательно — с расширением RAR — соответствующая программа каждый номер выкладывается нами на компакт в "Софтверном наборе".

2. В архиве должны находиться скрины вашего творения, в количестве не меньше двух-трех. Картинки должны давать четкое и ясное представление о вашей работе.

3. Наконец, архив должен содержать текстовый файл с описанием вашего нетленного творения, процесса его установки и принципов работы. Кроме того, там должно быть указано ваше имя или ник, а также ваши координаты.

Невыполнение любого из трех пунктов влечет за собой снижение вероятности появления вашей работы в нашем разделе до нулевой отметки. Кроме того, не рекомендуется присылать чужие работы — взятые из интернета или любого другого источника — и выдавать их за свои. Это моветон, господа.

Рыцари за работой



pc cdrom

Благородный рыцарь возвращается из другого измерения, чтобы с пасти сказочный мир добрых ведьм, великанов и принцесс от Темных магов и сил Потустороннего мира. Эта взрывная смесь юмора и фэнтезийности завожжит вас величественными легендами Древних Славян!



ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG

- Новый проект от создателей Earth 2140 и Earth 2150!
- Уникальный движок Earth III
- Более 20 миссий в трех головоружительных кампаниях
- Свыше 20 уникальных персонажей, каждый с ему одному свойственными магическими и рукопашными умениями

www.akella.com

© 2003 "Akella"
© 2003 "Zuxxez Entertainment AG", © 2003 "Reality Pump"
Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется
игры с доставкой www.cdgames.ru
оптовая продажа: (095)363-4614 тех.поддержка - support@akella.com
представитель на Украине - "Мультитрейд" www.multitrade.com.ua



Акелла

Непосредственно ознакомиться с работами вы сможете, посетив раздел "Игровая зона/Работы читателей "Игромании" на втором компакт-диске. Здесь мы для нашего общего удобства приводим краткий перечень того, что вы можете там найти.

Игровые дополнения **GTA: Vice City**

1. Модификация **Gunsmod** от Михаила Полещука aka Grand.
2. Модели машин: **Audi** от Прасолова Евгения aka Johnnyman, **BMW 325 Cabrio** от читателя с ником TIM и стильный **Pontiac** от Дмитрия Михальченко.
3. И, как всегда, подборка скинов главного героя. Авторы: TIM и Игорь Вознесенский aka X-treme.

Warcraft III: The Frozen Throne

Симпатичная карта от Паутова Дмитрия aka Gamegnom.

Программы **Give CD**

1. Полезная программа, с помощью которой можно записывать, кому вы раздали свои компакт-диски. Над прогой работали Edge и R.I.N.(G.).

Tuning GTA3

2. Программа, позволяющая изменять основные параметры машин в GTA III. Вес, максимальная скорость, чувствительность торможения и прочее.

Игры **Knuckles**

1. Ремейк знаменитой серии с ежиком Соником в главной роли. На сей раз предстоит управлять не синешкурым, а одним из его друзей красного цвета — Кнаксом. Суть дела от этого не меняется — носимся со сверхзвуковой скоростью по уровням, собираем кольца. Автор забавы — dude.

Tron 1.5

2. Высококачественная флэш-игра, ремейк старинного кинохита, реанимированного совсем недавно стараниями компании Monolith. Речь идет об обыкновенной "змейке" — персонаж в виде "светового мотоцикла" на бешеной скорости носится по полю и собирает бонусы, не давая противнику сделать то же самое. Как только кто-то врежется в край поля или "хвост", оставляемый оппонентом, он проигрывает. Выполненная на flash, игра может похвастаться высочайшим качеством графики и возможностью гонять вдвоем на одном компьютере. Скажем спасибо комраду Shadow за наше счастливое детство. Так держать!

Драйв

3. Современная инкарнация старых добрых "танчиков". Суть проста и банальна — вы управляете небольшим танком, который катается по полю и с помощью доступного ему вооружения расстреливает все живое в радиусе видимости.

Обои для рабочего стола

Обоев нам на этот раз подвалило не много, а очень много. По результатам естественного

отбора победили сильнейшие — те, которые и в самом деле не жалко вывесить на рабочий стол. Среди победителей значатся: Гунбин Артем aka Nio, Маньяк aka Кент, Obsidian, Поспелов Никита и Hind.

Прочие украшения

1. Темы для рабочего стола, созданные по мотивам игр Uplink и GTA 3, от iFot
2. Набор курсоров, взятых в игре "Код доступа: РАЙ". Собрал и склеил воедино: maGOG

ВЕСЕЛОСТИ **Alchemist Wizard**

Веселая аркадная игрушка, в которой вам предстоит взять под чуткий контроль мага и помочь ему в сборе ценных артефактов, в великом изобилии разбросанных по уровням. Всех встреченных врагов предлагается отправлять на тот свет с помощью разных заклинаний вроде файерболла или молнии. Игра отличается весьма недурственной графикой и просто-таки замечательной музыкой.

Beetle Junior

Еще одна аркадная игрушка, рассказывающая о нелегкой доле жукоподобного типа, который непрестанно шатается по подземельям и собирает алмазы. Вам представится редкий шанс помочь этому шахтеру в сборе ценностей. Но не стоит забывать о коварных врагах, которые водятся в подземельях. Избавляйтесь от них, сбрасывая на головы беспечных монстров камни и прочие предметы обихода. Интересный геймплей, недурственная графика и приятная музыка делают Beetle Junior неплохой забавой на пару часов.

Blody Rage

Занятная флэш-игрушка в жанре файтинга. Эдакая пародия на знаменитые приставочные игры вроде Fatal Fury или Street Fighter. Выберите полюбившегося героя из списка в более чем 15 персонажей и отправляйтесь мутузить противников. Несколько ударов, пара спецприемов и весьма неплохая для флэшевой игры графика — вот что такое Blody Rage. Играйте на здоровье.

Cotse Spy Hunter

Симпатичная флэш-игрушка с простым и незатейливым геймплеем. Цель — расстрелять из пулемета всех бандитов, которые рискнули появиться на дороге. Вам, разумеется, нужно всеми силами от бандитских пуль уворачиваться, избегая при этом столкновений с машинами мирных граждан.

For Your Eyes Only

Веселенькая такая игрушка, пародия на фильм "Только для твоих глаз". Собственно игровой процесс незамысловат — двигаем прицелом и отстреливаем противников раньше, чем они нашьпигуют свинцом нас. Из фирменных фишек Бонда — стильная машина и пистолет "Вальтер РРК". Играйте!

Hot Pepper vs. Water

Великое сражение между острым перцем и водой начинается! У вас есть возможность при-

нять в этой перцовке самое непосредственное участие. Подначальный вам перец умеет не только высоко прыгать, но и метко плеваться в противников огнем. Цель — пробиться к выходу, избежав участи быть залитым водой.

Just Not Cricket

Все начиналось вполне пристойно: собрались люди цивилизованно расслабиться и поиграть в крикет, но тут в буквальном смысле слова из-под земли повыпрыгивали одичавшие бобры и начали просто-таки зверски накидываться на людей и пожирать их! Ваша задача — отмолотить бобров раньше, чем они сожрут всех игроков. Ну, и самому в живых остаться, разумеется.

Ratinator

В этой игре вам предстоит заняться истреблением невероятно расплодившихся крыс. Для выполнения этой задачи в вашем распоряжении разное оружие и приспособления, в основном — разноцветные пузыри. Симпатичная графика и увлекательный игровой процесс имеют место быть.

Space Hunter

Очень недурственная флэш-игрушка в жанре настоящего космического симулятора. Симпатичная графика и интересный игровой процесс ждут вас в Space Hunter. Наслаждайтесь космическими полетами!

Special Ops

Отличная флэш-игра, в которой нам вновь предстоит разобраться с терроризмом. Надо отметить, что игрушка сделана на очень высоком уровне — тут вам и целых четыре этапа, и три вида оружия, и замечательная графика, зело напоминающая игру XIII. Из минусов можно назвать только очень уж маленькое время игры. Все миссии выполняются за какую-то пару минут.

ИГРОВОЙ ДЕСКТОП

На этот раз вы сможете украсить рабочий стол произведениями по мотивам таких игр, как Halo, Freedom Fighters, Chaos Legion и множества других. Вас ждут красивейшие обои на все вкусы в общей сложности по дюжине игр! Каждый найдет, чем поживиться. Помимо этого, мы решили порадовать вас тематической подборкой, которая посвящена десятке самых известных кинофильмов. Каких именно — сюрприз. Все желающие отправляются на компакт — и узнают все сами.

DEATHZONE

Раздел "Игровая зона"/DeathZone пришел на смену игроманскому разделу Deathmatch и, в сущности, является его логическим продолжением и развитием.

Подробные описания всего, что помещено в DeathZone, можно найти в журнале на страницах Deathmatch — и, конечно же, на компакт-диске в расширенном варианте.

Unreal Tournament 2003

1. Модификация Unreal Speed.
2. Четыре свежие карты — CTF-Electric Paradise, DM-Hardcore, DM-Reaction и но-

вая карта из коллекции Клиффи Би — DM-Somber Eve.

Counter-Strike

1. Три новые карты — de_primoturno, de_vine и cs_pine.

2. Пачка новых скинов оружия.

Operation Flashpoint

1. Десяток самых интересных карт для мультиплеера.

Jedi Knight II: Jedi Outcast

1. Четыре новые карты, предназначенные для дуэльных баталий — Ballroom Blitz, Dragonball Z Space, Jedi Temple и Tiki Hut.



ДЕМОБЛОК

"Демо-версии" и "Патчи" — Степан Чечулин
"Трейнеры" — Армен Есаулов

Демо-версии

Ввиду того, что в этот раз львиную долю места занял свежешедший Counter-Strike 1.6, демо-версиям пришлось изрядно потесниться и ужаться. Поэтому в "CD-Мании" мы прописываем только одну демо-версию, которая точно ждет вас на компактe. Даже если все раки на горе хором засвистят, а в Москву приплывет целая ватага белых китов, можете быть уверены, что демка Worms 3D никуда с компактa не денется!

Культовые червячки возвращаются. Перейдя в полное 3D и нарастив полигоны, они остались все такими же увлекательными и смешными. Недурственная графика, куча самого разного оружия и многие часы удовольствия ждут нас в этой игре. Представленная демо-версия как нельзя лучше доказывает, что Worms 3D обещает стать воистину отличной игрой. В нетерпеливом ожидании релиза наяриваем в демку!

Ролики

Весьма упитанный Counter-Strike 1.6 заставил потесниться не только демо-версии, но и ролики. Поэтому, дабы не разочаровывать вас пустыми обещаниями, мы заняли данный раздел только одной темой, но зато какой! Впрочем, не следует забывать, что приятные сюрпризы никто не отменял, и свободные мегабайты, если таковые образуются, смело могут быть пущены под другие ролики. Будьте бдительны!

Вас ждет чертовски впечатляющий ролик, во всей красе демонстрирующий графику и игровой процесс Max Payne 2. После просмотра некоторое время пребываешь просто в полном ступоре от восхищения. Затем накатывает необузданное желание лично поиграть в этот шедевр разработческой мысли. Наслаждайтесь великолепным зрелищем и срочно бегите к лоткам — на момент появления номера в продаже Максимен, скорее всего, уже будет вовсю палить с них по проходящей мимо публике.

Патчи

Как всегда, спешим предложить вам увесистую подборку самых свежих и необходимых любому геймеру патчей. В этот раз особо рекомендуем обратить внимание на первый патч для

игры "Операция Silent Storm", который вносит очень много изменений, а также на первый патч для отечественного 3D-экшена Creed, после установки которого играть станет намного комфортнее.

* Операция Silent Storm

Версия: 1.1 Рейтинг: 5/5

* Меч и Магия VII: Сила и Честь

Версия: 1.0 Рейтинг: 3/5

* Lionheart: Legacy of the Crusader

Версия: 1.1 Рейтинг: 3/5

* Creed

Версия: 1.01 Рейтинг: 5/5

* Halo

Версия: 1.01 Рейтинг: 3/5

* Disciples 2: Guardians of the Light

Версия: 1.0 Рейтинг: 3/5

* Disciples 2: Servants of the Dark

Версия: 1.0 Рейтинг: 3/5

Объяснение рейтинговой системы, описания патчей и все остальное читайте на компактe.

Трейнеры

Не надо лишних слов. Больше трейнеров, хороших и разных!

Alchemist Wizard * Alex Ferguson's Player Manager 2003 * American Civil War: Campaign Corinth * American Conquest: Fight Back * ArkandROID * Blade of Betrayal * Bubble Frenzy Remix * BumpeX * Command & Conquer: Generals — Zero Hour * Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad * Crimsonland * Derby Day * Dogfight: Battle for the Pacific * Freedom Fighters * Halo: Combat Evolved * Homeworld 2 * Hunting Unlimited 2 * Mace Griffin Bounty Hunter * Mall Tycoon 2 * Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough * Mercedes-Benz World Racing * Millenium Man * Modern Battles — Middle East '67 * Modern Campaigns — Korea '85 * Nosferatu: The Wrath of Malachi * Panzer Campaigns — Kursk '43 * Panzer Campaigns — Market Garden '44 * Phelios Doulber Gold * RA Lemonade Tycoon * Reel Deal Casino Shuffle Master * Reel Deal Slots Nickel Alley * SimCity 4: Rush Hour * Space Colony * Squad Battles: Pacific War * Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy * Stronghold Warchest: Crusader * The Fate * The Temple of Elemental Evil * Ultimate Demolition Derby * Ultranium 3D * Warhammer 40000: Rites Of War * Wildlife Park * WildSnake Pinball Soccer Stars

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, зайдя в раздел "Трейнеры". Нюхички в читерском деле там же смогут прочесть краткое объяснение, что такое трейнеры и как ими пользоваться.



ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Матвей Кумби,
Федор Усаков, Николай Пегасов и Геймер

Rulezz&Suxx

Галерея

Давненько не виделись, дорогие любители виртуальной живописи, — аж целый месяц. Заходите, устраивайтесь поудобнее и прослу-



ПРИМИ НА ВООРУЖЕНИЕ

"Джойстики THRUSTMASTER — это лучшие манипуляторы для авиасимуляторов. Ощущения от управления реальным самолетом и джойстиком Hottas Cougar удивительно похожи..."

Игорь Ткаченко
Гвардии полковник, командир
авиационной группы высшего
пилотажа "Русские Витязи"



THRUSTMASTER®

шайте краткую информацию о текущих выставках в нашей галерее. Итак, в первую очередь — экспозиция "На пыльных тропинках далеких планет", в которой вы сможете увидеть космопехоту из **Chrome** и **Halo** на фоне пасторальных пейзажей иных миров. Впрочем, если тропинки вдруг окажутся излишне пыльными, то можете посмотреть на иные миры непосредственно из космоса — благо к этому располагают замечательные скриншоты **Homeworld 2**. Устав от дел вселенских, спускайтесь на грешную землю, где вас уже поджидает замечательный компромат — подборка предвыборных фотографий политического симулятора **Republic: The Revolution**, а также кадры кроваво-мясной хроники из мрачных глубин спятившего игрового автомата, где одинокий герой ураганного экшена **Firestarter** сражается с ордами тяжеловооруженных куриц и недружелюбных мужиков с топорами. Да! И не проходите мимо нашей галереи, посвященной всем юным любителям спорта и игре **NHL 2004** — пасы, удары, клюшки, шайбы, драки, мат и электричество... Как следует из скриншотов, спорт — благородное дело... Но не всегда.

Даты выхода отечественных локализаций и проектов

Как обычно, на нашем компакт — свежайшие данные о датах выхода отечественных локализаций и отечественных же проектов. Как обычно, в формате **Microsoft Excel**.

Киберспорт Реплеи

В этот раз вас ждет незабываемое зрелище: в финале Кубка Чемпионов (онлайн-турнир, организованный крупнейшим немецким киберспортивным сайтом **Warcraft League**) ребята из клана **Mortal Team Work** почти вчистую порвали знаменитых **Schroet Kommando**. Кто не в курсе, этот прославленный клан считается лучшим кланом третьего "Варкрафта". Данные реплеи представляют собой не только великолепное развлечение, но могут послужить неплохим подспорьем для всех, кто хочет научиться круто играть в **Warcraft III**. Впрочем, даже если вы не собираетесь покорять вершины киберспортивного Олимпа, то представленные записи станут для вас феерическим, просто-таки незабываемым зрелищем. Удачного просмотра!

Анонсы чемпионатов

Продолжаем публиковать на компакт-диске пресс-релизы и анонсы ближайших киберспортивных чемпионатов, которые планируется проводить в России. Внимательно следите за сообщениями нашего киберспорт-информбюро, если не хотите пропустить какое-нибудь действительно стоящее мероприятие в вашем или соседнем городе!

Клубы России

На компакт можно ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Не обо всех, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация окажется полезной. Смотрите в разделе "ИнфоБлок".

Железный цех

Статья "Унция предусмотрительности, или практическое исследование технологии диагностики жесткого диска — S.M.A.R.T."

1. **DTemp**. Диагностическая утилита для просмотра параметров S.M.A.R.T. Выводит таблицу со значениями каждого атрибута, величинами критического порога, а также, кроме всего прочего, предсказывает приблизительную дату гибели вашего винчестера.

2. **DriveHealth**. Помимо табличного отображения параметров S.M.A.R.T., выводит краткую аннотацию к каждому атрибуту, фиксирует любое изменение состояния диска и пристально следит за температурой винчестера.

Горячая линия

1. **w32.blaster.worm.removal.tool**. Эта небольшая программка поможет вам раз и навсегда избавиться от бича современности — вируса **w32.blaster.worm** во всех его известных модификациях.

2. Утилита **Rusfonts** от компании **Adobe** исправляет встроенную ошибку Windows XP, из-за которой благородный русский язык превращается в не менее благородную руническую вязь.

Антихакер

Первая часть статьи "Компьютерная медицина: интервью с Евгением Касперским", опубликованная в девятом номере "Игромании" за 2003 год.

Игрострой/Мастерская Статья "Игровые редакторы"

1. Редактор **Wolfenstein: Enemy Territory**. С его помощью можно создавать карты для оригинального **Return to Castle Wolfenstein** и для аддона к нему — **Enemy Territory**.

2. **CarEd** — утилита для изменения машин в игре **GTA3**.

3. **ViceMissionBuilder** — утилита для создания дополнительных миссий к **GTA3**.

4. **GTA 3 Mapper** — редактор для изменения оригинальной карты для **GTA3**.

Статья "Выделка нереальных шкур"

1. Статья "Шкурные интересы", опубликованная в третьем номере "Игромании" за 2002 год.

2. Статья "Лицо джедая", опубликованная в восьмом номере "Игромании" за 2002 год.

Статья "Картография в Warcraft III: The Frozen Throne"

Все статьи цикла "Картография Warcraft III", опубликованные в №10 и №11 "Игромании" за 2002 год и в №3 за 2003 год.

Игрострой/Вскрытие Статья "Город зла"

Первая часть статьи "Город зла", опубликованная в десятом номере "Игромании" за 2003 год.

Интернет

Статья "Сетевой беспредел"

1. **MTAVC** — свежее испеченная сетевая модификация для **GTA: Vice City**. Поддержка сетевой и интернет-игры. До 16 игроков одновременно.

2. **Fraps 19D** — утилита для **Direct3D** и **OpenGL**-игр. Чаще всего используется как счетчик FPS, но может применяться и как бенчмарк.

3. **3dAnalyze** — отличная программа для перенесения нагрузки с видеокарты на процессор. Имеет смысл использовать на машинах с процессором быстрее 700 MHz.

4. **EYE** — утилита используется **MTA:VC** для поиска действующих серверов в интернете.

5. **GTA3 Patch 1.1** — официальная версия патча для **GTA3**. Исправлен ряд глюков.

6. **High Fps Mod** — патч, удаляющий "косметические эффекты" с улиц **GTA3**: дождь, газеты, листья, выхлопные газы, птиц. В городе остаются только ключевые персонажи, проститутки, их сутенеры, полицейские и бандиты. Остальные жители города уходят в страну Мальборо.

7. **Mss32dll&Drvmgtdll** — облегченные версии библиотек **mss32.dll** и **drvmtg.dll**, отвечающих за графику в **GTA3**.

8. **Timesync** — обновленная версия **dat**-файла **GTA3**, отвечающая за параметр **Draw distance**.

Территория разлома

Статья "Сожми меня нежно!"

Бесплатные версии архиваторов **WinAce**, **WinImp**, **WinRAR** (русская версия!), **PowerArchiver** и **WinZip** находятся на нашем компакт.

Мозговой штурм Скринтурс №11. Ноябрь

Как обычно, на нашем компакт в разделе "Мозговой штурм" вы сможете увидеть полноформатные версии конкурсных скриншотов из нынешнего "Скринтурса" и без особого труда определить, из каких игр они происходят, дабы выиграть наши как всегда замечательные призы.

Почта "Мании"

Дух безудержного литературного творчества в преддверии зимы не замерзает. Не превращается в льдинку и не вянет. Не улетает на юг и не ложится в трехмесячную спячку. Не окукливается и не зарывается на три метра в смерзшийся навоз. Даже самой поздней осенью наши обожаемые читатели продолжают, несмотря на дождь, ветер и град, слать нам свои лучшие фантастические произведения. За этот великий бескорыстный труд в любой месяц не зарастет народная тропа к нашей самой аналоговой из всех цифровых рубрик компакт-диска журнала "Игромания".

Вне компьютера Блок от "Ролемансера"



"Ролемансер" (www.role-mancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакт.

ФАЙЛЫ

1. **D&D 3.5**: официальные исправления в основных правилах, а также новое приключение **Hasken's Manor**.

- ▲ 14 СПОЖНЕЙШИХ МИССИЙ
- ▲ 8 ОГРОМНЫХ КАРТ
- ▲ ВИРТУАЛЬНОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ МЕХАНИЧЕСКОГО РОБОТА-ТРАНСФОРМЕРА, СПОСОБНОГО СТАНОВИТЬСЯ САМОЛЕТОМ
- ▲ 24 ВИДА ОРУЖИЯ НА ВЫБОР



- ▲ ВЕЛИКОПЕПНЫЕ 3D-ПЕЙЗАЖИ С ОГРОМНЫМИ ПРОСТРАНСТВАМИ, ГДЕ МОЖНО УНИЧТОЖАТЬ ВРАЖЕСКИЕ ГОРОДА, ПОДЖИГАТЬ ПЕСЯ, РАЗРУШАТЬ ГОРЫ И ПРОЧИЕ ОБЪЕКТЫ
- ▲ ОСОБЫЕ НАСТРОЙКИ ИГРЫ, ПОЗВОЛЯЮЩИЕ ДОБАВИТЬ ИЛИ СНИЗИТЬ КОЛИЧЕСТВО ЭФФЕКТОВ



GUNMETAL

БРАТСТВОСТАЛИ

Минимальные системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 700 МГц; 128 МБ RAM; Видео 32 МБ; DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования: Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® IV 1400 МГц; 256 МБ RAM; Видео 64 МБ; DirectX® 9.0.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону:
783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону:
783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве -
бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону:
783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Исключивший представитель на территории стран Балтии компания MSE, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ
и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат
компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Rage Software. All rights reserved.

2. **Forgotten Realms**: тайные организации Подземья.

3. **Dragonlance**: тематические обои по мотивам двух последних книг сеттинга.

4. **d20 Modern**: дополнения к сеттингу Urban Arcana.

5. **Mage Knight**: правила официальных турниров по этому варгейму.

MAGIC: THE GATHERING

(раздел по MTG ведется совместно "Игроманией" и "Ролемансером")

1. Набор новейших деклистов.

2. Свежие правила (включая турнирные правила DCI).

3. База карт Oracle от Wizards of the Coast.

4. Авторский набор правил от Анджело.

5. Новый сет Miroddin: спойлер, сканы всех карт и FAQ.

6. Блок доработанных и дополненных прежних игроманских статей по MTG, содержащих массу ценнейшей информации как для новичков (например, "что такое MTG"), так и для вполне оперившихся игроков (например, профессиональный разбор комбата, триггеров, эффектов и т.д.).

Все файлы размещены в разделе "Вне компьютера" (раздел "По журналу"). Статейные материалы размещены в "Инфоблоке".

Реклама

С прошлого номера в "CD-Мании" появляется новый раздел — рекламный. В него продолжает помещаться реклама интернет-магазина ISoft (www.isoft.ru), который предоставил весьма обширный каталог, состоящий из разного рода игр, фильмов и полезных мультимедиа-программ от разных издателей. Каталог исполнен в традиционном для интернета html-виде. При условии, что вы подключены к Сети, от желанной покупки вас будет отделять всего пара кликов.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составление и подборка: Матвей Кумби

ГВОЗДЬ НОМЕРА: The Bee 1.07

Уникальная в своем роде программа, которую можно использовать в качестве универсального инструмента для работы со всеми средствами интернет-коммуникаций. В The Bee встроены протоколы электронной почты, интернет-конференций, ICQ и даже отправки SMS-сообщений на любой сотовый телефон. Утилита не требует инсталляции, и ее можно запускать прямо с дискеты или компакт-диска на чужом компьютере, в гостях, в интернет-кафе, на работе... да вообще где угодно! Благодаря малому объему (каких-то 400 с лишним килобайт) программа в кратчайшие сроки становится незаменимой. Интернет, который всегда можно носить с собой на дискете, — безоговорочный "гвоздь номера".

Тип программы: freeware

Рейтинг: 10/10

СВЕЖАТИНА!

* Active GIF 2.17

При помощи этой небольшой, но очень функциональной утилиты вы сможете создавать собственные анимированные gif-файлы для иконок, курсоров Windows или для размещения на интернет-сайтах. Помимо рисования изображений в довольно мощном графическом редакторе с обширным набором художественных спецэффектов, вы можете импортировать в программу готовые файлы в форматах bmp, jpg, прописывать частоту смены анимационных кадров встроенным редактором html-тэгов и даже сохранять уже готовые анимационные файлы в видеоформат avi.

Программа распространяется по принципу "условно shareware" — то есть она не ограничена ни по срокам действия, ни по возможностям, однако разработчики не будут возражать против небольшой денежной дотации с вашей стороны.

Тип программы: условно shareware

Рейтинг: 9/10

* AVIcodec

Программа, незаменимая для тех, кто много работает с различными медиа-файлами. При помощи AVIcodec вы можете открывать любой мультимедиа-файл, будь то avi, mpeg, ogg и множество других, и получать полную информацию о том, какой кодек необходим для корректного проигрывания файлов выбранным медиаплеером (Windows Mediaplayer, WinAmp и так далее). Кроме того, вы сможете "не отходя от кассы" получить полную информацию о том, где оный кодек можно раздобыть в Сети.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 8/10

* Best Flash Player

По вашим многочисленным просьбам, мы выкладываем на компакт проигрыватель для файлов формата Macromedia Flash. Плеер носит скромное название Best Flash Player и, несмотря на малый размер, очень функционален, прост в использовании и по праву может считаться лучшим среди программ подобного рода.

Тип программы: freeware

Рейтинг: 9/10

* Nero 6.0

По вашим многочисленным, постоянным и очень настойчивым просьбам, сегодня мы публикуем на нашем компакт последнюю версию самой популярной программы для записи CD-R, создания ISO и множества других не менее полезных вещей, так или иначе связанных со "штамповкой" компакт-дисков в домашних условиях.

Программа распространяется по принципу "условно shareware" — то есть она не ограничена ни по срокам действия, ни по возможностям, однако разработчики не будут возражать против небольшой денежной дотации с вашей стороны.

Тип программы: условно shareware

Рейтинг: 10/10

* TMeter 4.012

С помощью программы TMeter можно настраивать и контролировать весь входящий и исходящий трафик, дозваниваться до интернета и так далее. От большинства подобных "звонилков" TMeter выгодно отличается встроенной системой фильтров, которая позволяет отслеживать только реально полезный трафик, а также системой отображения всей собранной статистики прямо на экране в реальном времени.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 8/10

* WhereIsIt 3.53

Замечательная утилита — каталогизатор информации на дисках. Если ваш жесткий диск разбит на несколько логических, а информация, как это зачастую бывает, разбросана по тысяче каталогов, то при помощи этой программы вы сможете быстро и качественно отсортировать все файлы по тому или иному признаку. Кроме того, можно объединять различные файлы в группы, составлять описания и вести уникальную картотеку всей без исключения информации на компьютере. Любимый mpeg3 затерялся в дебрях винчестера? Не можете найти doc-файл написанной вчера курсовой? Запустите WhereIsIt — и отыщите все в считанные секунды.

Тип программы: shareware

Рейтинг: 9/10

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

* Антивирус Касперского

Вот уже несколько месяцев на каждом диске "Игромании" публикуется полноценно работающий "Антивирус Касперского", то есть общеизвестный AVP. Для наших читателей лаборатория Касперского приготовила специальную его версию IGROMANIA EDITION, срок работы которой — один месяц. Именно столько времени будет действовать специальный ключ, который вы постоянно сможете брать теперь вместе с новой версией AVP на нашем диске и, соответственно, из месяца в месяц продлевать работу установленной антивирусной защиты.

На наш взгляд, AVP — лучший из антивирусов, существующих на сегодняшний день. Надеемся, после нескольких месяцев его использования вы полностью с нами согласитесь. Нам искренне приятно предоставлять вам самое ценное, причем совершенно бесплатно.

* CheMax 3.1 и CheMax Rus 1.8

Самая новая версия замечательной базы кодов, секретов, инструкций и прочих радостей настоящего читера, включающая в себя огромное количество игр, вышедших за последнее десятилетие. В версию 3.1 включено более 4506 пунктов плюс обновления уже существующих позиций. Здесь же публикуется русская версия этой великолепной программы под номером 1.8, в которой переведено 3932 позиции.

* Dirty Little Helper

В обязательном порядке мы выкладываем на диск последний модуль от 29 сентября сего

года, в который включено более 200 пунктов, и, конечно же, саму программу. Напомним, что **Dirty Little Helper** — это гигантская и постоянно обновляемая читерская база данных.

* **GlobalMania**

По традиции, мы публикуем на диске очередное ежемесячное обновление для глобальной базы данных по игроманским компактам — **GlobalMania**, при помощи которой вы сможете за считанные секунды узнать, что, где и когда было опубликовано на наших компактах.

* **QuickTime 6.1**

Начиная с этого номера, мы выкладываем плеер **QuickTime** версии **6.1**, который пригодится для просмотра многих игровых роликов в формате **mov** с наших компакт-дисков.

* **DivX 5.1 и WinRAR 3.20rus**

Как обычно, на компакт выкладывается видеокodeк **DivX 5.1**, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик (а также большинство существующих видеороликов и фильмов), и, конечно же, наш любимый архиватор **WinRAR** версии **3.20**, при помощи которого сделаны все архивы на нашем диске.



ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор

NVIDIA Omega Drivers

Не спит и не ест команда **OMEGA**, в тяжелом труде творя очередную компиляцию лучшего геймерского набора драйверов для карт на чипах **NVIDIA**. Напоминаю, что по сравнению со стандартными "дровами" прирост производительности при переходе на продукцию **OMEGA Team** может достигать **20%**!

NVIDIA Omega Drivers версии **1.4523a** для **Windows 2000/XP** и версии **1.4523** для **Windows 98/Me** основаны на официальных драйверах **Detonator XP ver.45.23**. Как и первоначальная версия, драйвер поддерживает все чипы, выпускаемые и выпускавшиеся ранее компанией **NVIDIA**, начиная с **RIVA TNT2/TNT2 Pro**. Оптимальные настройки BIOS, с помощью которых ваша видеокарта сможет получить оптимальную отдачу от данных драйверов, приведены на компакт-диске.

ATI Omega Drivers

Как известно, истина — в единстве противоположностей, а прогресс невозможен без конкуренции. И потому трудолюбивые товарищи из **OMEGA Team** не замыкаются на одной лишь продукции компании **NVIDIA**. Вниманию геймеров, отдавших сердца и денежки компании **ATI**, предлагается творческий "ремейк" официальных **Catalyst 3.7**. Традиционно мощная оптимизация для компьютерных игр и несколько приятных дополнений в опциях настройки. Версия для **Windows 2000/XP** помечена как **2.4.78a**, а для **Windows 98/Me** — как **2.6.18**. Поддерживаются ускорители следующих семейств: **RADEON 9800**, **RADEON 9700**, **RADEON 9600**, **RADEON 9500**, **RADEON 9200**, **RADEON 9100**, **RADEON 9000**, **RADEON 8500**, **RADEON 7500**, **RADEON 7200**, **RADEON 7000**. Оптимальные настройки BIOS приведены на компакт-диске.



Max Payne 2: The Fall of Max Payne

ЖИЗНЬ - ИГРА, А НАСТОЯЩАЯ ИГРА - ВСЕГДА МАНИЯ

www.igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

№ 11 (74) 2003

темы компакта

DEMO-ВЕРСИИ • ПАТЧИ И ТРЕНИРОВКИ • ДРАЙВЕРА И СОФТ • ИГРОВАЯ ЗОНА

МАТЕРИАЛЫ ЖУРНАЛА • РУКОВОДСТВА, ПРОХОЖДЕНИЯ, ТАКТИКА

MORROWIND: THE PUZZLE CANAL
FREELANCER: NEW YORK DEATH
GHOST RECON: HARM'S WAY
GTA: VICE CITY: WEAPONSLUG MOD
MARIKA: MIB MOD
NEVERWINTER NIGHTS: BLACK RING ROK
WARCRAFT III: BOMBING RUN
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

MAX PAYNE: THE MAZE

MULTI THEFT AUTO 0.2

VICE CITY:

COUNTER-STRIKE 1.6

Демо-версии • патчи и тренировки • драйверы и софт • игровая зона

материалы журнала • руководства, прохождения, тактика

MORROWIND: THE PUZZLE CANAL
FREELANCER: NEW YORK DEATH
GHOST RECON: HARM'S WAY
GTA: VICE CITY: WEAPONSLUG MOD
MARIKA: MIB MOD
NEVERWINTER NIGHTS: BLACK RING ROK
WARCRAFT III: BOMBING RUN
И МЕГА-КУЧА ВСЕГО ДРУГОГО

MAX PAYNE: THE MAZE

MULTI THEFT AUTO 0.2

VICE CITY:

COUNTER-STRIKE 1.6

Демо-версии • патчи и тренировки • драйверы и софт • игровая зона

материалы журнала • руководства, прохождения, тактика



ИГРОВАЯ ЗОНА

Темы компакт-дисков

COUNTER-STRIKE 1.6
VICE CITY: MULTI THEFT AUTO 0.2
MAX PAYNE: THE MAZE

Лучшее для игр:

№1. Блицкриг
№2. Ил-2 Штурмовик
№3. Противостояние IV
№4. Противостояние: Азия в огне
№5. Civilization III
№6. Command & Conquer: Generals
№7. The Elder Scrolls III: Morrowind
№8. FIFA 2003
№9. Freelancer
№10. Ghost Recon
№11. Gothic
№12. Grand Theft Auto: Vice City
№13. Heroes of Might and Magic III
№14. Jedi Knight II: Jedi Outcast
№15. Mafia: The City of Lost Heaven
№16. Max Payne
№17. Need for Speed: Hot Pursuit 2
№18. Neverwinter Nights
№19. Operation Flashpoint
№20. Postal 2
№21. Rainbow Six 3: Raven Shield
№22. Return to Castle Wolfenstein
№23. Serious Sam: Second Encounter
№24. The Sims
№25. Warcraft III

Бонусы "Игровой зоны"

Операция Silent Storm: Fast Mod
Rune: Rune Bats
Пираты Карибского моря: карта морских просторов

Работы читателей

Модификация и модели машин для GTA: Vice City, карта для Warcraft III, программы Give CD, Tuning GTA3, игры Knuckles, Tron 1.5, "Драйв", обои для рабочего стола и прочие украшения

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Пираты Карибского моря
2. История империй (Chariots of War)
3. Chaser
4. Medieval: Total War — Viking Invasion
5. Star Trek: Elite Forces II
6. Tomb Raider: The Angel of Darkness
7. Warcraft III: The Frozen Throne

ДЕМОБЛОК

Патчи

Операция Silent Storm
Меч и Магия VII: Сина и Честь
Lionheart Legacy of the Crusader
Kreed
Halo

Disciples 2: Guardians of the Light
Disciples 2: Servants of the Dark

Демо-версии

Worms 3D

Ролики

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

Трейнеры

Alchemist Wizard, Alex Ferguson's Player Manager 2003, American Civil War: Campaign Corinth, American Conquest: Fight Back, Arkandroid, Blade of Betrayal, Bubble Frenzy Remix, Bumpex, Command & Conquer: Generals — Zero Hour, Conflict: Desert Storm II — Back to Baghdad, Crimsonland, Derby Day, Dogfight: Battle for the Pacific, Freedom Fighters, Halo: Combat Evolved, Homeworld 2, Hunting Unlimited 2, Mace Griffin Bounty Hunter, Mall Tycoon 2, Medal of Honor: Allied Assault — Breakthrough, Mercedes-Benz World Racing, Millennium Man, Modern Battles — Middle East '67, Modern Campaigns — Korea '85, Nosteratu: The Wrath of Malachi, Panzer Campaigns — Kursk '43, Panzer Campaigns — Market Garden '44, Phelios Doulber Gold, RA Lemonade

Tycoon, Reel Deal Casino Shuffle Master, Reel Deal Slots Nickel Alley, SimCity 4: Rush Hour, Space Colony, Squad Battles: Pacific War, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, Stronghold Warchest: Crusader, The Fate, The Temple of Elemental Evil, Ultimate Demolition Derby, Ultranium 3D, Warhammer 40000: Rites of War, Wildlife Park, WildSnake Pinball Soccer Stars

ПО ЖУРНАЛУ

Rulezz&Suxx

Галерея

Даты выхода отечественных локализаций

Киберспорт

Реплеи с финала Кубка Чемпионов

Клубы России

Анонсы чемпионатов

Железный цех

Статья "Уния предсказательности": утилиты Dtemp и DriveHealth

Горячая линия

Программы
w32.blaster.worm.removal.tool, Rusfonts

Антихакер

Первая часть статьи "Компьютерная медицина: интервью с Евгением Касперским"

Игровой/Вскрытие

Первая часть статьи "Город зла"

Игровой/Мастерская

Статья "Игровые редакторы": редактор Wolfenstein: Enemy Territory, утилита CarEd, утилита ViceMissionBuilder, GTA 3 Mapper

Статья "Выделка нереальных шкур": статьи "Шкурные интересы", "Лицо Джедая"

Статья "Картография в Warcraft III": все статьи цикла

Интернет

Статья "Сетевой беспредел": сетевая модификация MTAVC, утилиты Fraps 1.9D, 3dAnalyze, EYE, GTA3 Patch 1.1, High Fps Mod, облегченные версии библиотек mss32.dll и dvmgt.dll, файл Timesus

Территория разлома

Статья "Сохми меня нехотел"

WinAce, WinImp, WinRAR, PowerArchiver и WinZip

Мозговой штурм

Скриншоты №11. Ноябрь

Вне компьютера

D&D 3.5, Forgotten Realms, Dragonlance, d20 Modern, Mage Knight, Информация о клубе "Лабиринт"
Magic: the Gathering

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Гвоздь номера

The Bee 1.07

СВЕЖАТИНА

Active GIF 2.17, AVIcodec, Best Flash Player, Nero 6.0, TMeeter 4.012, Wherelst 3.53

ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ

Антивирус Касперского, CheMax 3.1 и CheMax Rus 1.8, Dirty Little Helper, GlobalMania, QuickTime 6.1, DivX 5.1 и WinRar 3.20rus

ДРАЙВЕРЫ

NVIDIA Omega

Drivers

ATI Omega

Drivers

КОДЕКС

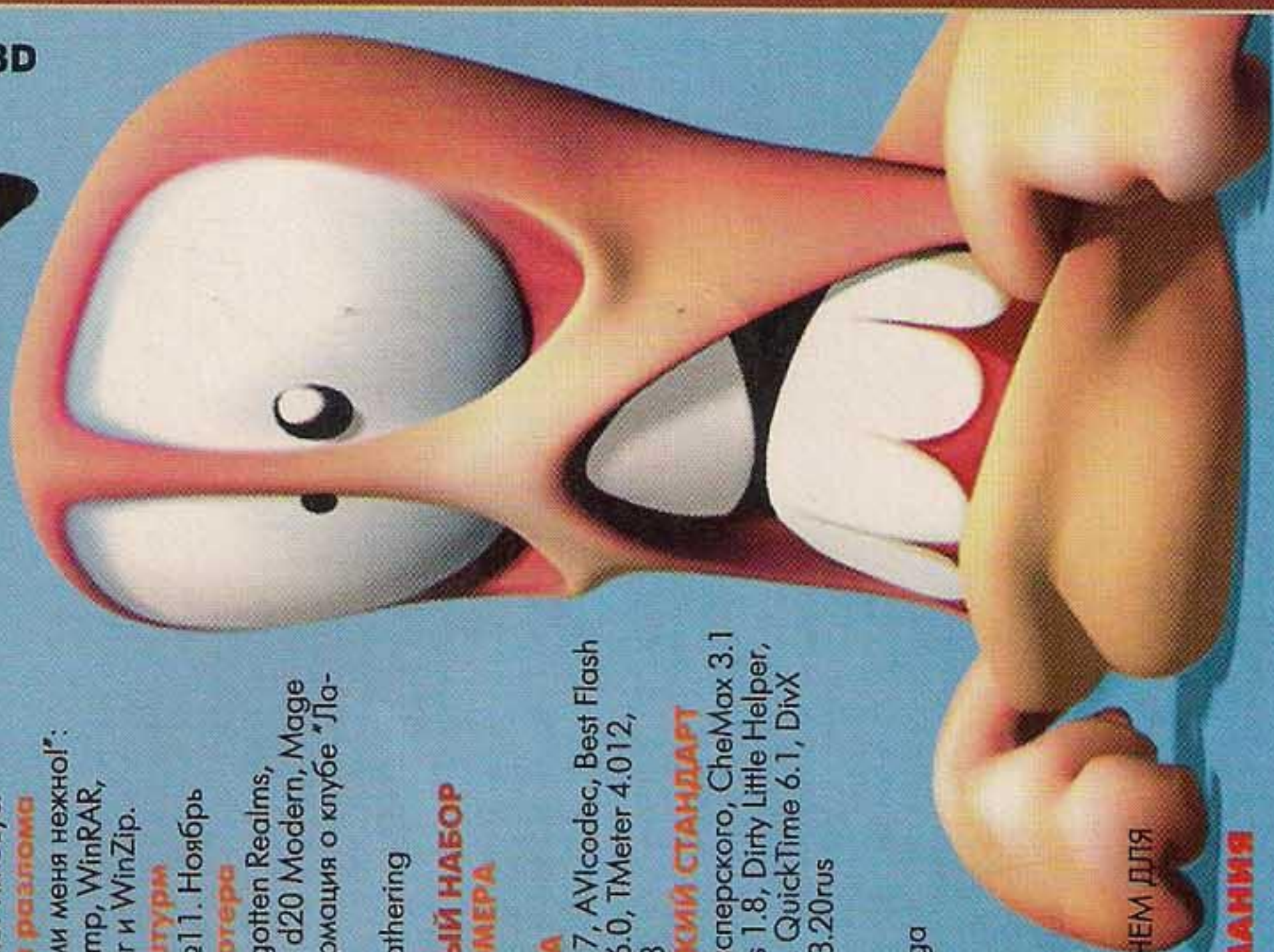
БАЗА КО-

ДОВ БОЛЕЕ ЧЕМ ДЛЯ

800 ИГР

(С) ИГРОМАНИЯ

Worms 3D



Более подробное описание драйверов и разбор различных моментов и тонкостей, с ними связанных, смотрите на компакт-диске.



ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИНФОБЛОК

То, что есть всегда

1. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator и инструкция по установке файлов в "Deathmatch".
2. Сводная таблица КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ и АНОНСЫ ЧЕМПИОНАТОВ.
3. Информация о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте. В общем — всевозможная информация в ассортименте.
4. Небольшой, но содержательный "хелп" по компакт, в котором описываются его возможности и способы их реализации.

То, что есть только на этих компактах

1. То чего так не хватает промозглыми осенними вечерами уставшему и отмороженному организму. Немножко хорошего чтения, созданного мозолистыми руками читателей "Игромании".
2. Первая часть статьи "Компьютерная медицина: Интервью с Евгением Касперским", статья "Шкурные интересы", статья "Лицо Джедая", все статьи цикла "Картография Warcraft III", первая часть статьи "Город зла"
3. Блок игроманских статей по MTG.

РАБОТА С КОМПАКТОМ НАПРЯМУЮ

В директории \DRAFT на компакте в формате RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вы предпочитаете работать напрямую или если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится. Единственное, что в этом каталоге может отсутствовать, это некоторые материалы "ИнфоБлока".

Подробности о том, как работать с компактом напрямую, читайте в файле CD:\DRAFT\readme1.rtf. Там же, если интересно, читайте о том, где на компакте находятся сопроводительная музыка и вступительный ролик.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания"

и компакт-диска,

а также всей "Игровой зоны":

ГЕЙМЕР (gamer.sobaka.igromania.ru).

Программирование компакт-диска:

ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.

Дизайн оболочки компакт-диска:

ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.

В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ".

Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.



ОБИТЕЛИ ДРАКОНОВ

НИКОЛЕПНАЯ 3D ГРАФИКА
РАЗНЫХ ВИДОВ ДРАКОНОВ
ВОЗМОЖНОСТЬ РАЗВЕДЕНИЯ, ПРОДАЖИ И ОБУЧЕНИЯ ДРАКОНОВ
ЭПИКАТИЧЕСКОЕ ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ
ОБРЕТАТЕЛЬНЫЙ ИСКУССТВЕННЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ
ВОЗМОЖНОСТЬ ИГРЫ ПО СЕТИ И ЧЕРЕЗ ИНТЕРНЕТ



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® III 500 МГц;
64 Мб RAM; Видео 16 Мб, DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® III 800 МГц; 128 Мб RAM; Видео 32 Мб.

ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ПРОДАЖ И СОТРУДНИЧЕСТВА ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ES@MEDIA2000.RU. ЗАКАЗ ДИСКОВ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-60, E-MAIL: ZAKAZ-CD@MEDIA2000.RU. СТАВКА ПО МОСКВЕ - БЕСПЛАТНО! ПОДДЕРЖКА ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПО ТЕЛЕФОНУ: (095) 783-04-61, E-MAIL: SUPPORT@MEDIA2000.RU

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Лицензия выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2002 Blackstar. All rights reserved.





ПЕРВЫЙ

ВЗГЛЯД

Anito: Defend a Land Enraged

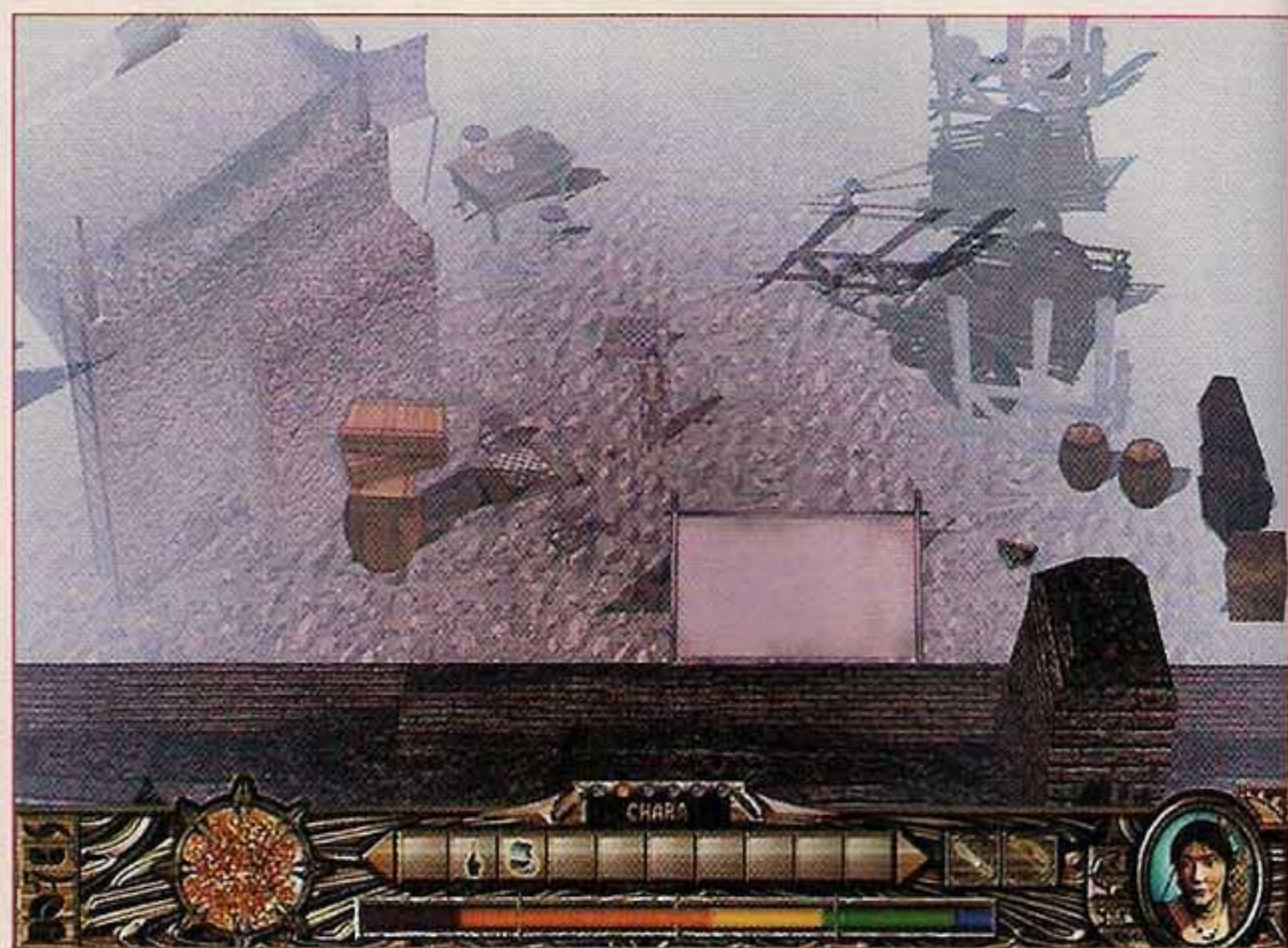
Жанр:	Adventure/RPG
Издатель:	Нет
Разработчик:	Anino Entertainment
Похожесть:	Князь, Златогорье
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Конец 2003 года

Anito — типичный проект начинающей студии (кстати, родом с Филиппин), несущий на своем челе все признаки бюджетности. Спрайтовая графика, простенькая концепция... да что уж там — даже официальный сайт состряпан абы как. Впрочем, на многое игра не претендует, да и сами авторы признают: “Мы люди скромные...”. И тут же, будто между делом, роняют: “А вообще аналогов у нашего Anito попросту нет”. Дальнейшие рассуждения филиппинцев дают понять, что изобретенный ими “уникальный адвенчурно-ролевой микс” заставит нас бросить все дела, вцепиться в Anito мертвой хваткой и проходить ее снова и снова.

Хотя, если разбираться беспристрастно, оригинальностью Anito не отличается. Как и в некоторых отечественных RPG (не будем показывать пальцем), в основу сюжета легли местные мифы и легенды. Остров Maroka, затерянный где-то в Юго-Восточной Азии, в XVI веке стал местом жестокого противоборства между аборигенами, захватчиками-колонизаторами и непонятно откуда приплывшей гильдией торговцев. Местный вождь Дату Маткан, который долгое время был гарантом стабильности в регионе, вдруг куда-то исчез, а его непутевые детки — Агила и Майя — решили отправиться на поиски родного батьки.

Point&click-поиски папаши будут протекать в непринужденной Diablo-атмосфере, причем выбор героя серьезно повлияет на стиль прохождения: на голову накачанного Агилы свалится не в пример больше монстров, чем встретится хрупкой Майе.

Однако такой эмансипацией борьба с заплесневелыми RPG-традициями не закончилась. Сначала в Anito появилась знакомая по “серьезным” ролевкам необходимость восстанавливать силы восьмичасовым сном, затем обязательный ежедневный прием пищи. Шалея от собственной смелости, разработчики решили не останавливаться на достигнутом и добавили в игру даже щепотку от The Sims. Иными словами, игрок в Anito должен следить за состоянием... мочевого пузыря своего подопечного. Правда, вовремя одумавшись, сотрудники Anino исключили эту “особенность”, но... теперь ломают голову над тем, что же делать с многочисленными туа-



летами, заполнившими локации.

“Национальный колорит” игры дает о себе знать и в том, что касается привычных механизмов ролевой модели. Например, в списке основных характеристик персонажей кроме силы, ловкости и здоровья присутствует некая “энергия”, которая измеряется в “чакрах”. Вот так на далеких Филиппинах называют привычную нам “ману”.

Суммируя вышесказанное вместе с устаревшей лет эдак пять назад графикой, об успехе игры от Anino Entertainment можно говорить лишь в шутовском тоне.

Chicago 1930

Жанр:	Тактическая стратегия
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Spellbound
Похожесть:	Gangland
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Без подробностей
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Известная по единственным в своем роде Commandos-клонам — Desperados и Robin Hood: The Legend of Sherwood, студия Spellbound решила, наконец, показать всему миру, что в ее силах создать нечто большее, чем продукт переработки чужих идей. Не так давно компания анон-





ировала **Chicago 1930** — совершенно новый проект, не имеющий никакого отношения к предыдущим играм этой конторы. Общественность одобрительно закивала, пока... датская фирма **MediaMobsters** не объявила о разработке **Gangland** — игры, на первый взгляд, абсолютно идентичной...

Но это лишь на первый взгляд. На самом деле, эти игры очень даже разные. В отличие от **Gangland**, в **Chicago 1930** есть возможность играть не только на стороне мафии, но и за правительственного федерального агента. Выбору соответствует и времяпрепровождение: бандиты стремятся во что бы то ни стало заполучить контроль над всем городом, используя для этого все доступные средства (убийства, грабежи, похищения людей, рэкет и прочее), федералы же всячески пытаются ограничить рост организованной преступности.

По мере того, как под вашим влиянием будет оказываться все большая часть города, начнут появляться возможности для приобретения новых видов оружия и найма дополнительного персонала. Каждый подчиненный может похвастаться рядом ролевых характеристик — навыками стрельбы, ближнего боя, оказания первой помощи и так далее... Алгоритм AI, если верить заверениям разработчиков, очень гибко подстраивается под текущую ситуацию — например, при особо масштабных разборках игра будет специально замедляться для того, чтобы "железный болван" успевал правильно анализировать ситуацию на поле боя.

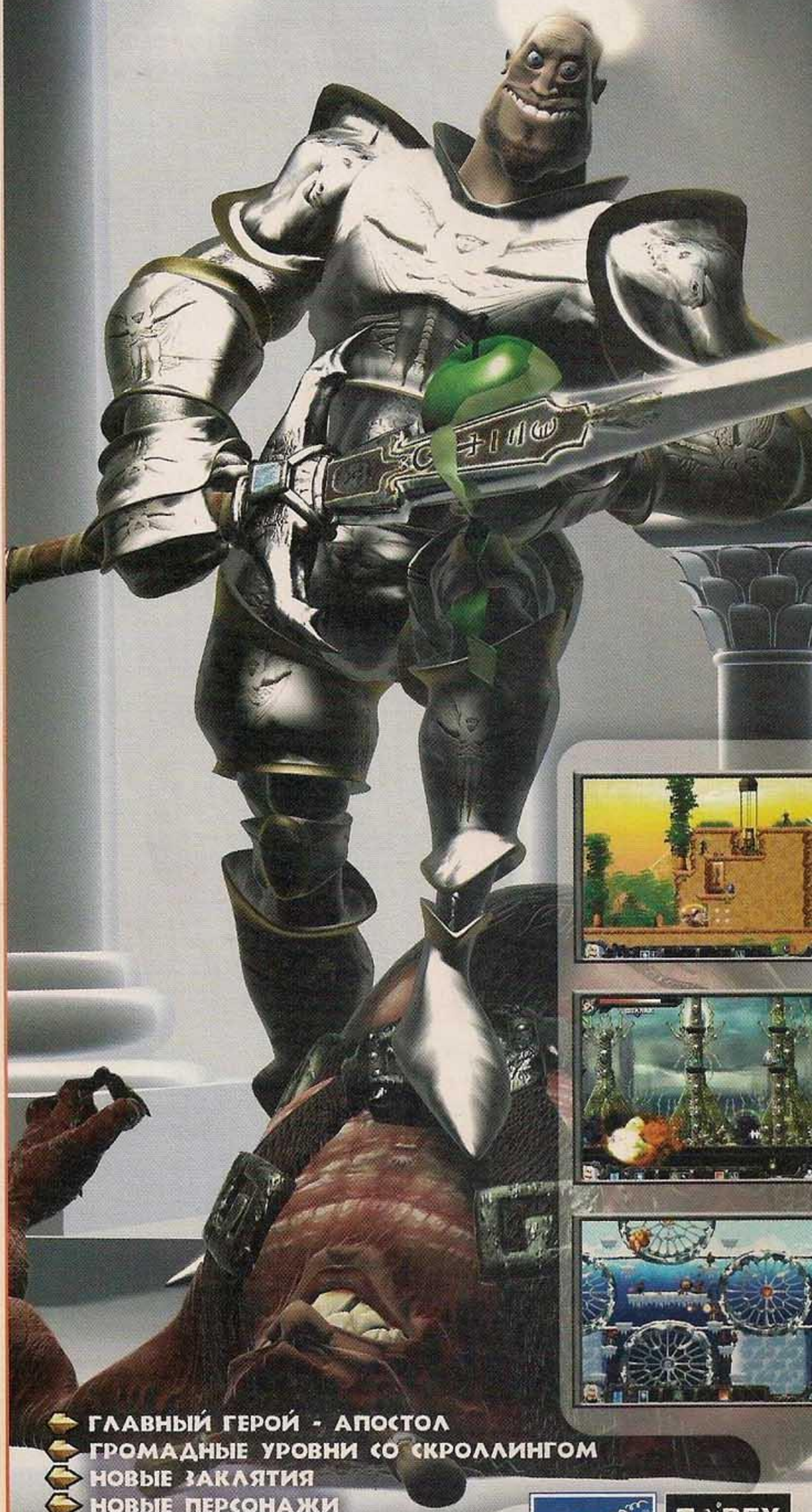
С визуальной точки зрения, **Chicago 1930** выглядит несколько хуже **Gangland** — картинка менее отчетливая, да и детализация пониже. Тем не менее не стоит только из-за этого ставить крест на игре. У **Spellbound** производных проектов еще не было.

Combat Mission: Afrika Korps

Жанр:	Wargame
Издатель:	Нет
Разработчик:	Battlefront.com
Похожесть:	Combat Mission, G.I. Combat
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Выход новой игры, принадлежащей к почти вымершему ныне жанру варгеймов, воспринимается как натуральная сенсация. Подумать только, настоящий варгейм с трехмерной графикой (обсуждать ее качество в приличном обществе не принято) сумел дожить до релиза! Именно так можно было охарактеризовать ситуацию, произошедшую в конце прошлого года, когда вышел **Combat Mission: Barbarossa to Berlin**. Обладая в то время, по сути, только одним конкурентом — **G.I. Combat**, игра заслуженно получила титул лучшего варгейма в 2002 году от большинства критиков. На волне такого успеха, рассудили разработчики, недурно было бы и аддон произвести.

Итак, аддон **Afrika Korps**, как можно понять из названия, посвящен борьбе немецких войск с союзниками (США, Британия, Новая Зеландия, Канада, Италия, Польша и Австралия) в южной части Средиземноморья. Знойные пустыни Северной Африки, гористая Италия, цветущая Сицилия и относительно небольшой, но очень важный остров Крит. Ставшее уже привычным внимание авторов к исторической достоверности выльется в целый ряд миссий, основанных на реальных боевых операциях (к примеру, штурм германскими войсками крепости Тобрук или выдворение немецких



- ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ - АПОСТОЛ
- ГРОМАДНЫЕ УРОВНИ СО СКОЛЛИНГОМ
- НОВЫЕ ЗАКЛЯТИЯ
- НОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ



Магазины «МедиаХауз»
ТЦ "Горбушкин Двор"
Москва, Багратионовский проезд, д. 7
2 этаж, пав. F2-040, (м. «Багратионовская»)
ТЦ "Электроника на Пресне"
Москва, Звенигородское шоссе, д. 4 (м. «Улица 1905 года»), павильон С-6
Диск можно приобрести в сети магазинов «Союз», «Белый Ветер», «Видеосервис»
Информация, заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 983-92-69
Липовский Павел (095) 737-88-55 info@mediahouse.ru www.mediashouse.ru





спецподразделений с Крита).

Инноваций в геймплее не так уж много. Например, отныне юниты не смогут идентифицировать цель по причине большого до нее расстояния или плохой видимости (скажем, из-за пыльных облаков). Алгоритм расчета попаданий станет еще более точным, а солдаты научатся немного лучше определять местонахождение противника по звуку. Кроме того, в одном комплекте с игрой будет поставляться полноценный редактор карт.



Придаться к "улучшенному графическому движку" не получится при всем желании. Да, графика кошмарна, но, поверьте, такой движок для варгейма — невероятная роскошь. А любителям красочных аркад и ежегодных апгрейдов системы за Afrika Korps лучше не садиться: инфаркт гарантирован.

Crashday

Жанр:	Каскадерские гонки
Издатель:	Нет
Разработчик:	Moon Byte Studios
Похожесть:	Stunts, Carmageddon
Системные требования:	CPU 1000MHz, 128Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Основная проблема виртуальных автосимов заключается в том, что все они замыкаются на одном из аспектов геймплея. Одни создают зубодробительно реалистичную гонку, другие делают ставку на веселые экшн-потасовки в духе **Bandits**, третьи удаляются в аркадные дебри. Оптимистичные авторы каскадерского экшен-футуро-сима **Crashday** при реализации своей геймплей-модели решили использовать преимущества каждого под-



хода. Как говорится, все гениальное — просто, но труднореализуемо.

В **Crashday** всего четыре режима игры, однако кардинальные различия между ними дают повод говорить скорее о пяти играх в одной упаковке. Например, в **stunt mode** наша задача состоит в заработке денег за счет прилюдного исполнения различных трюков. Выигрыш в **wrecking mode** возможен лишь после физического уничтожения всех конкурентов, причем для любителей **Carmageddon** предусмотрена опция, позволяющая отключить огнестрельное оружие. **Checkpoint mode** ничем не отличается от традиционных



гонок. Есть еще один, секретный режим, но о нем ничего не известно.

Плюс ко всему, для своей игры сотрудники **Moon Byte** сотворили проработанный движок с весьма реалистичной физической моделью. Но в этой "проработанности и реалистичности" есть и большой минус: отменная графика накладывает серьезные ограничения на размеры карт.

Трудно сказать, удастся ли амбициозным немцам воплотить в жизнь все свои задумки, но одна их попытка создать гонки-микс уже достойна похвалы.

Dungeon Siege: Legends of Aranna

Жанр:	Action/RPG
Издатель:	Microsoft
Разработчик:	Mad Dog Software
Похожесть:	Dungeon Siege, серия Diablo
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года



Декорации для новой части эпической мыльной оперы были отстроены на острове **Utrean Empire**, где во время восстания рабов был освобожден некий **Shadow Jumper**. Разумеется, по старой доброй традиции, новоосвобожденный тут же забыл про своих спасителей и пошел по свету чинить всевозможное зло... Ликвидацией неблагодарного, вкупе с мучительным поиском убийцы собственных родителей, мы займемся в **Legends of Aranna** — аддоне к нашумевшей в прошлом году RPG **Dungeon Siege**.

Оригинальная **Dungeon Siege** представляла собой что-то вроде "доведенного до ума **Diablo**", а так как все новое — враг хороших продаж, то не стоит ждать от аддона кардинальных инноваций. Отлично реализованный инвентарь подрихтуют еще немного, а объем груза, который можно погрузить на вьючного ослика, вырастет аж в полтора раза. Кроме четвероногого друга, в партию отныне можно записать еще одно забавное существо — **Tragg'a**. Экзотическая внешность последнего (среднее арифметическое



кое между единорогом и динозавром) искупается умением постоять за себя и за считанные секунды передуть десяток хлипких монстров.

Из других новостей: склянки с зельями теперь распределяются между членами партии автоматически, причем бойцы будут получать большую часть "аптечек", тогда как магам достанется основная масса бутылок с манами.

Несмотря на то, что во вражьем стане замечено более ста новых монстров, экспортировать в аддон уже прокачанного героя, увы, не разрешают — в противном случае, считают разработчики, возникла бы угроза дисбаланса. Впрочем, истинные поклонники оригинальной игры купят Legends of Aranna в любом случае: им хоть баланс, хоть дисбаланс, главное — побыстрее получить в руки долгожданное продолжение.

Flat-Out

Жанр:	Гонки на выживание
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Bugbear Entertainment
Похожесть:	Rally Trophy
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Скажите честно, вы не устали от засилья дорожных гоночных машин в автосимуляторах? Если да, то проект Flat-Out станет для вас настоящей отдушиной.

Замысел разработчиков достаточно прост. Почему бы не подарить вторую жизнь рыдванам с ближайшей свалки, более того — выпустить их на виртуальную трассу? Раздолбанные автостарушки, по мнению авторов, вызывают куда большую симпатию. Они как домашние тапочки — изношенные, неказистые, но любимые. Да и отсутствием лицензированных машин никто не попрекнет, ибо ни один автопроизводитель не даст согласия на изображение его автомобилей в раскуроченном виде.

Игрока, как и в TOCA Race Driver, олицетворяет определенный персонаж, на макушку которого мы и будем взирать в промежутках между заездами. Введение полноценного альтер-эго (до недавнего времени люди в гоночных играх были сущей дикостью) обусловлено, во-первых, наличием



Anarchy online

SHADOWLANDS

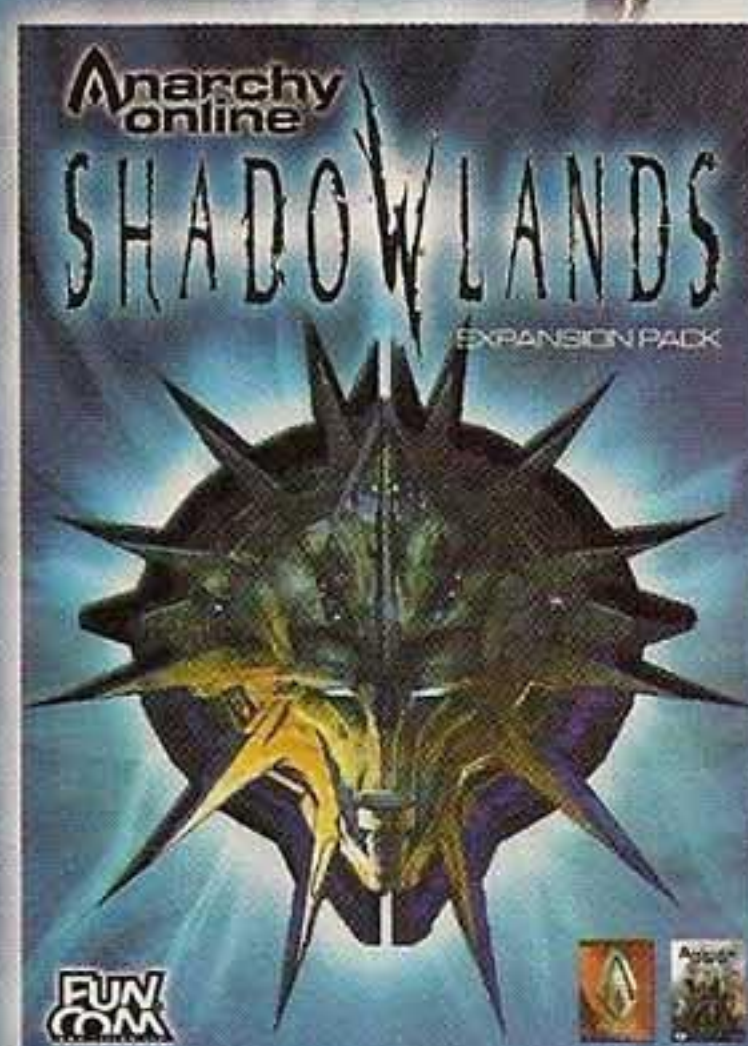
EXPANSION PACK

НОВАЯ графика!

НОВЫЕ технологии!

НОВАЯ правда жизни!

НОВОЕ измерение твоей свободы!



- **2 диска** в DVD-упаковке
- **Полная русская документация**
- **Эксклюзивная информация**
- **Уникальные ключи доступа**
- **Карты**
- **Инструкции**

Розничная цена **750 руб.**
включает один месяц игры

Anarchy Online: Shadowlands
включает полную обновленную версию
Anarchy Online и **The Notum Wars**.

Если нет кредитной карты, всегда в продаже
30 - и 90 - дневные карты доступа!



Магазины «МедиаХауз»

ТЦ «Горбушкин Двор»

Москва, Багратионовский проезд, д. 7, 2 этаж, пав. F2-040
(м. «Багратионовская»)

ТЦ «Электроника на Пресне»

Москва, Звенигородское шоссе, д. 4, павильон С-6
(м. «Улица 1905 года»)

Диск можно приобрести в сети магазинов
«Союз», «Белый Ветер»

Информация, заказ дисков с доставкой
по Москве и России: (095) 931 - 92 - 69

Дилерский отдел: (095) 737 - 88 - 55

info@mediahouse.ru www.mediahouse.ru





полноценного сюжета, а во-вторых, необходимостью собственноручного ремонта и тюнингования авто.

Следующую особенность назвать революционной трудно, но недооценивать ее значение тоже нельзя: во время гонки все средства хороши, так что не стесняйтесь таранить и сталкивать на обочину машины конкурентов. И помните — AI чрезвычайно злопамятен. Не исключена ситуация, при которой на хвосте окажется сразу несколько "обиженных" гонщиков, желающих во что бы ни стало похоронить вас в ближайшем кювете.

Деструктивный характер игры вынудил разработчиков обратить особое внимание на физическую модель. Почти все объекты, присутствующие на трассе (а не только автомобили, как во многих других играх), во время столкновения ведут себя по-разному. Покрышки, из которых сложены стены безопасности, при столкновении разлетятся в разные стороны, тонкое деревце переломится пополам, забор развалится на доски.

Обратить внимание на эту игру стоит хотя бы из-за отсутствия скольких-нибудь серьезных соперников по жанру. Как бы удивительно это ни звучало, но у Flat-Out просто нет идейных конкурентов.

Ford Racing Evolution

Жанр:	Гонки
Издатель:	Empire Interactive
Разработчик:	Bugbear Entertainment
Похожесть:	Rally Trophy
Системные требования:	NFS Porsche Unleashed
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь-декабрь 2003 года



Извечная мечта всего капиталистического Запада — ненадоедливая и вместе с тем действенная реклама — сбылась благодаря появлению компьютерных игр. Кто сможет пройти мимо, скажем, *Need for Speed: Porsche Unleashed*, хоть она и конъюнктурная до мозга костей? Правильно, никто... Но вот незадача — кроме упомянутой игры, ни одного более-менее удачного игропродукта подобного рода не было и нет. Исправить ситуацию должна *Ford Racing Evolution*.

Авторы решили не изобретать велосипед и взяли за основу идеи *Porsche Unleashed*. Пороху на воссоздание всей линейки "Фордов", прав-

да, не хватило — всего в игре ожидается чуть больше трех десятков машин выпущенных концерном за последние пятьдесят лет. Среди авто замечены такие модели, как 1955 Thunderbird, 1968 Mustang, Mustang GT Concept Car, SVT Lightning, культовый Gran Torino, Focus Rally, Ford GT, 49 Coupe, новейшая 2004 F-150 и великое множество других машин.

Попробовать все модели сразу вряд ли получится — для начала нужно пройти режим "карьеры". В дальнейшем заработанные потом и кровью тачки можно будет опробовать в кольцевых гонках, на улицах городов и даже на внедорожных трассах.



В графическом отношении *Ford Racing Evolution* не представляет собой ничего сверхвыдающегося. Неплохо сделаны модели машин, все прочее — достаточно стандартно. До уровня пятой части пресловутой NFS игра, конечно, не дотягивает, но... ни один истинный поклонник "Форда" определенно не должен ее пропустить.

Jack the Ripper

Жанр:	Adventure
Издатель:	Wanadoo
Разработчик:	Galilea Multimedia
Похожесть:	Post Mortem, Darkfall
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Использовать так называемую "альтернативную историю" в качестве сюжетной подоплеки для своих проектов — излюбленный ход большинства разработчиков. Проецируя уже не единожды обыгранные ранее события на новые условия, то есть приложив минимальные усилия, можно избавиться от необходимости продумывать сценарий и с "полным" правом претендовать на лавры первооткрывателя. Такой вот лазейкой и воспользовалась контора *Galilea Multimedia* в случае с *Jack the Ripper*.

Разработчики обещают нам жуткую историю о нью-йоркском ведущем криминальной хроники Джеймсе Палмере, с которым вступает в контакт некто, называющий себя "Джеком-Потрошителем". По городу прокатывается серия убийств, и вскоре наш герой понимает, что этот "никнейм" —





вовсе не шутка...

В ответ на вопрос "а почему, собственно, вы перенесли действие игры в Нью-Йорк?" авторы отвечают следующим образом: "Мы не собираемся в пятый раз пересказывать слово в слово одну и ту же историю и морочить себе голову штудированием архивов. Наша цель — рассказать что-то новое, сохранив прежнюю мистическую атмосферу". Похвально. Только вот отличить местный Нью-Йорк от классического "потрошительского" Лондона (бордели, беспросветный мрак, снова бордели, опять мрак) очень проблематично.

В остальном игра ни на йоту не отступает от традиций классических квестов вроде *Darkfall*. Пререндеренные локации таят в себе множество головоломок, неспешное разрешение которых и приведет вас к разгадке тайны Джека-Потрошителя. Невзирая на то, что у Jack the Ripper одна-единственная концовка, авторы намекают, что личность знаменитого убийцы может остаться нераскрытой. Нужно ведь потом из чего-то делать сиквелы, правильно?

Lords of the Realms III

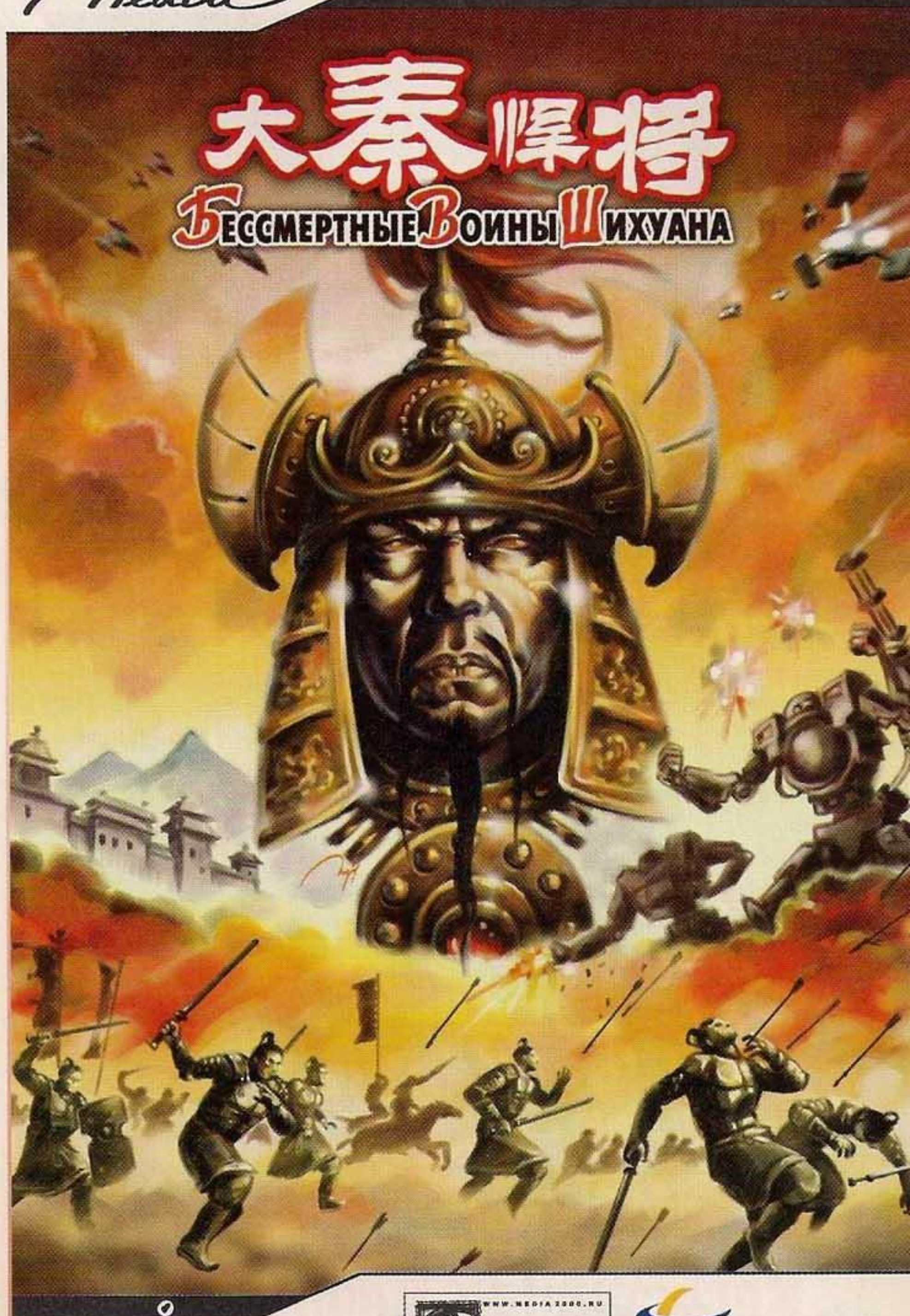
Жанр:	Стратегия
Издатель:	Sierra Entertainment
Разработчик:	Impressions Games
Похожесть:	Серии <i>Lords of Realms</i> , <i>Total War</i>
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Увидев название, многие наверняка ухмыльнутся: "Ну вот, еще один ре-



мейк стратегического мастодонта из 90-х годов", и... совершенно напрасно. Потому как третья часть *Lords of the Realms* — это первый и пока что единственный конкурент *Medieval: Total War*.

Игра посвящена истории средневековой Европы, правда, не всей, а лишь северной ее части — Британии, Германии, Франции, Фландрии и Дании. Доверенное вам государство точно так же, как и в *Medieval*, дробится на провинции, в каждой из которых вы назначаете своего вассала. Подопечная знать делится по своему "функциональному предназначению": кто-то производит войска и отстраивает замки, а кто-то приглядывает за крепо-



- ☐ 17 уникальных карт
- ☐ 17 видов оружия
- ☐ Выбор персонажа и боевого робота
- ☐ Воплощение атмосферы Древнего Китая, Тибета и Египта
- ☐ Возможность игры через Интернет



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц;
128 МБ RAM; Видео 32 МБ;
Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1000 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ; DirectX® 8.1.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.



стными крестьянами. Например, бюргеры строят города и служат источником золота для казны, а священнослужители отвечают за укрепление нашего имиджа, то бишь создают в глазах общественности образ смиренного монарха-христианина. Мало того, если ваш имидж укрепитесь настолько, что дальше некуда, вы сможете объявить священный поход против кого-нибудь из соседей, придав даже самому необоснованному нападению оттенок святой законности. А если не вложите в личный пиар достаточно средств — то вас могут всенародно объявить еретиком и отлучить от церкви. Кроме того, расценки на войска для набожных королей куда как ниже.

Сражения в *Lords of the Realms* обещаются на порядок зрелищнее, чем в играх серии *Total War*. Полноценный 3D-движок не в силах тягаться с *Rome: Total War*, но на данный момент выглядит весьма достойно. Штурм городов осуществляется как наскоком с приставными лестницами наперевес, так и посредством долгой, хорошо спланированной осады с применением осадных орудий и требуше. Кстати, над дизайном замков можно поработать самостоятельно: высота и толщина стен, ширина крепостного рва, количество башен и разводных мостов — все поддается перестройке. Были бы деньги... Ну а после схватки стоит выпустить на поле боя отряд специальных юнитов — «мусорщиков». Они подберут броню, оружие и раненых рыцарей противника, за которых можно получить выкуп...

Надо отметить, что время для выпуска игры выбрано как нельзя более удачное: *Viking Invasion* уже надоела, а *Rome: Total War* выйдет лишь осенью 2004 года. У игры есть все шансы надолго укрепиться в почетной роли короля «умных стратегий».

Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark

Жанр:	RPG
Издатель:	Atari
Разработчик:	BioWare
Похожесть:	Neverwinter Nights
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Не успели мы с вами в полной мере насладиться замечательным *Shadows of Undrentide*, как BioWare рапортует о скором выходе второго аддона к *Neverwinter Nights*. Мотивация заслуженных RPG-ваятелей



вовне понятна: неполноценность оригинальной одиночной кампании давно уже стала притчей во языцех, и разработчики стремятся как можно быстрее исправить сложившуюся ситуацию. Конечно, в активе NWN-комьюнити уже значится масса неофициальных дополнений, но ведь многие неискушенные игроки наверняка не подозревают об их существовании либо, в лучшем случае, не воспринимают их всерьез. Нельзя сбрасывать со счетов и финансовую причину: выпуск дополнений для



BioWare — священная традиция.

Наполнение аддона не отличается оригинальностью — набор строго стандартизирован. Как и следовало ожидать, планка сложности в *Shadows of Undrentide* значительно повысилась — героям ниже 15-го уровня туда лучше и не соваться. Потолком развития стал ни много ни мало... сороковой уровень. Прокачанный до такого уровня персонаж становится, по сути, полубогом, которому нужны и соответствующие противники. Таковые уже вовсю дрессируются: главвраг, таинственный темный эльф, изгнанный когда-то к черту на кулички, собрал нехилую армию из *duergar*'ов, *illithid*'ов и *beholder*'ов — очень сильных и опасных ребят. Интересно, что банда столь разношерстных мерзавцев будет не только прекрасно уживаться друг с другом, но и удачно сочетать в бою уникальные способности каждой из рас.



Значительно улучшится AI у всех «источников эскпы». К примеру, заприметив главгероя, некоторые создания будут моментально кастовать невидимость и защитные заклинания и, затаившись в засаде, нападут в самый неожиданный момент. Не знаю, как вам, а мне в подобные чудеса искусственного интеллекта верится с трудом. Зато вполне обоснованно выглядят обещания ввести в игру большее количество потенциальных соратников по партии.

Переходя на телеграфный стиль, отметим появление шестнадцати свежих типов монстров, сорока неапробированных прежде спеллов и целых семнадцати (!) новых музыкальных композиций от самого Джереми Соула.

BioWare — единственная на сегодняшний день компания (за исключением, конечно же, *Blizzard*), которая может выпускать аддоны, не уступающие, а порой даже и превосходящие оригинал. Все указывает на то, что с *Hordes of the Underdark* повторится та же история.

Planet Prison

Жанр:	Стратегия
Издатель:	Не объявлен
Разработчик:	Numlock Software
Похожесть:	Commandos, Desperados, Robin Hood Alliance
Системные требования:	CPU 800MHz, 64Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Конец 2003 года

Студия Numlock Software, базирующаяся где-то в Восточной Европе, готовит нам "творческое переосмысление" идей Commandos или Jagged Alliance. "Переосмысление" носит название Planet Prison, а создатели по традиции не скупятся на похвалы своему детищу.



По сюжету наш герой — капитан потерпевшего крушение космического корабля. Очнувшись от шока, кэп обнаруживает, что планета, на которой он очутился, представляет собой одну большую колонию строгого режима. Экипаж разбившегося звездолета просто так отсюда не отпустят — придется сражаться за свободу...

Перед нами — тактическая стратегия в реальном времени. На первых порах нашими спутниками станут выжившие члены команды. Чуть позже появится возможность поставить под свои знамена "местных жителей": терминатороподобных киборгов, бродяг-наемников, медиков-мутантов и тому подобных темных личностей. Не следует пренебрегать их услугами — разносторонняя команда бойцов лишь облегчит прохождение.

Кроме всего прочего, каждый персонаж в Planet Prison отличается индивидуальностью и питает особую страсть к какому-нибудь одному виду оружия. Кому-то нравятся пулеметы, а кто-то, например, без ума от дальнобойных винтовок. Пушки, кстати говоря, можно не только покупать (как вариант — отнимать у недругов), но и создавать самому, экспериментируя с отдельными деталями.

Вообще говоря, чтобы выбиться в люди, проекту срочно требуется какая-то особая фишка, иначе он рискует пройти совершенно незамеченным.



Media 2000

WWW.MEDIA2000.RU

ПЕКЛО



- 10 миссий, основанных на реальных событиях
- Четыре команды пожарных различных национальностей: французы, американцы, немцы, англичане
- 3D-окружение: осматривать место происшествия можно под любым углом и с любым уровнем приближения



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
процессор Pentium® III 500 МГц;
128 МБ оперативной памяти;
видеоадаптер 32МБ; DirectX® 8.1;
звуковое устройство; 1,5 ГБ свободного места на жестком диске;
4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru. Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

Локализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000". Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". © 2003 Monte Cristo Multimedia. Название и логотип Monte Cristo являются зарегистрированными товарными знаками Monte Cristo Multimedia. Все права защищены. Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.

Shadow Vault

Жанр:	Походовая стратегия/RPG
Издатель:	Нет
Разработчик:	Mayhem Studios
Похожесть:	Fallout Tactics
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Осень 2003 года



Давненько не слышали о незаконнорожденных детях **Fallout Tactics**? А они, между тем, существуют. Вот, пожалуйста, один из представителей — **Shadow Vault**.

В далеком и донельзя мрачном будущем человечество загадило-таки Землю до такой степени, что жить на некогда голубой планете стало невозможно. Пораскинув мутировавшими мозгами, людишки построили машину времени и отправили вооруженную до зубов делегацию в 1958 год. Незваные гости из будущего, очутившись в прошлом, не мешкая... объявили ядерную войну своим собственным (пра)дедушкам и (пра)бабушкам. Вам когда-нибудь приходил в голову такой вариант развития истории?

Выложившись на 120% при написании сюжета, с остальными ингредиентами для своей игры разработчики из **Mayhem Studios** решили не оригинальничать. На протяжении двадцати слабо связанных друг с другом тактических миссий (все сюжетные линии будут сведены воедино лишь в финале) нас ждет традиционное для "Fallout-образной" игры походовое действо. Некоторое разнообразие в бесконечные ристалища должны внести достаточно оригинальные сюжетные персонажи: таинственный доктор Блэк, майор с чисто славянским именем Zuzka, девятилетний мальчонка, обладающий паранормальными способностями и безостановочно отпускающий циничные шутки...

Выполнение многих заданий подразумевает тот факт, что ваш отряд будет состоять из нескольких узкоспециализированных личностей (снайперов, медиков, техников и тому подобных граждан), так что немало внимания следует уделять прокачке параметров персонажей. Скиллы, кстати, можно будет приобретать не только за счет многочасовых "кликбдений", но и... покупая их у местных торговцев.

Словом, проект выглядит достаточно забавно, но вряд ли после выхода задержится на винчестере больше двух-трех вечеров.



Singles

Жанр:	Симулятор жизни
Издатель:	Koch Media
Разработчик:	RotoBee
Похожесть:	The Sims: Hot Date
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

Закономерным следствием феноменального успеха **The Sims** должно было стать мгновенное появление массы подражателей. Прошел год, другой, третий, но ни одного достойного конкурента "Симов" так и не появилось. Между тем создатели самой политкорректной "игры-всех-времен-и-народов" объявили о скором выходе второй части, основной изюминкой которой должна стать несколько более "взрослая" направленность. Вы надеетесь на появление откровенных сцен? Очень даже зря: пуритане из **Maxis** скорее застрелятся на месте, чем выпустят специальную "взрослую" редакцию **The Sims 2**... И это прекрасно понимают авторы игры **Singles**.

"Funny love simulation" — именно так определяют жанр сотрудники **RotoBee**. Минимум цензуры, максимум... внимания к деталям. В нашем распоряжении окажутся два персонажа — Майк и Линда, — и роль игрока сведется к удовлетворению их ежедневных потребностей. Большая их часть знакома еще по **The Sims: food, relaxation, sleep, fun, relationship, hygiene, room** и... **libido**! Да-да, отношения парочки придется выстраивать нам са-



мим. "Дружба" между персонажами плавно эволюционирует до "флирта", затем — до "интимности", а итогом всей этой затеи станут долгожданные "erotic actions". Степень откровенности последних пока под вопросом, но разработчики недвусмысленно дают понять, что ориентируются они преимущественно на зрелую аудиторию. Бытовые аспекты играют сугубо вторичную роль (но это не значит, что проработаны она намного хуже), основное внимание уделено совместной жизни наших героев.



Внешне **Singles** на голову превосходит **The Sims 2**. На модели персонажей угрохано по тридцать тысяч полигонов (такое не снилось даже **Half-Life 2**), интерьеры помещений и спецэффекты заслуживают, как минимум, пяти-минутных оваций.

До выхода проекта осталось всего ничего, так что будем надеяться, что у **RotoBee** хватит смелости довести этот проект до релизной черты и не поступиться принципами в ходе борьбы с рейтинговой службой **ESRB**.

The Lord of the Rings: The Return of the King

Жанр:	Action
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Redwood Shores
Похожесть:	The Lord of the Rings: Fellowship of the Ring
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года

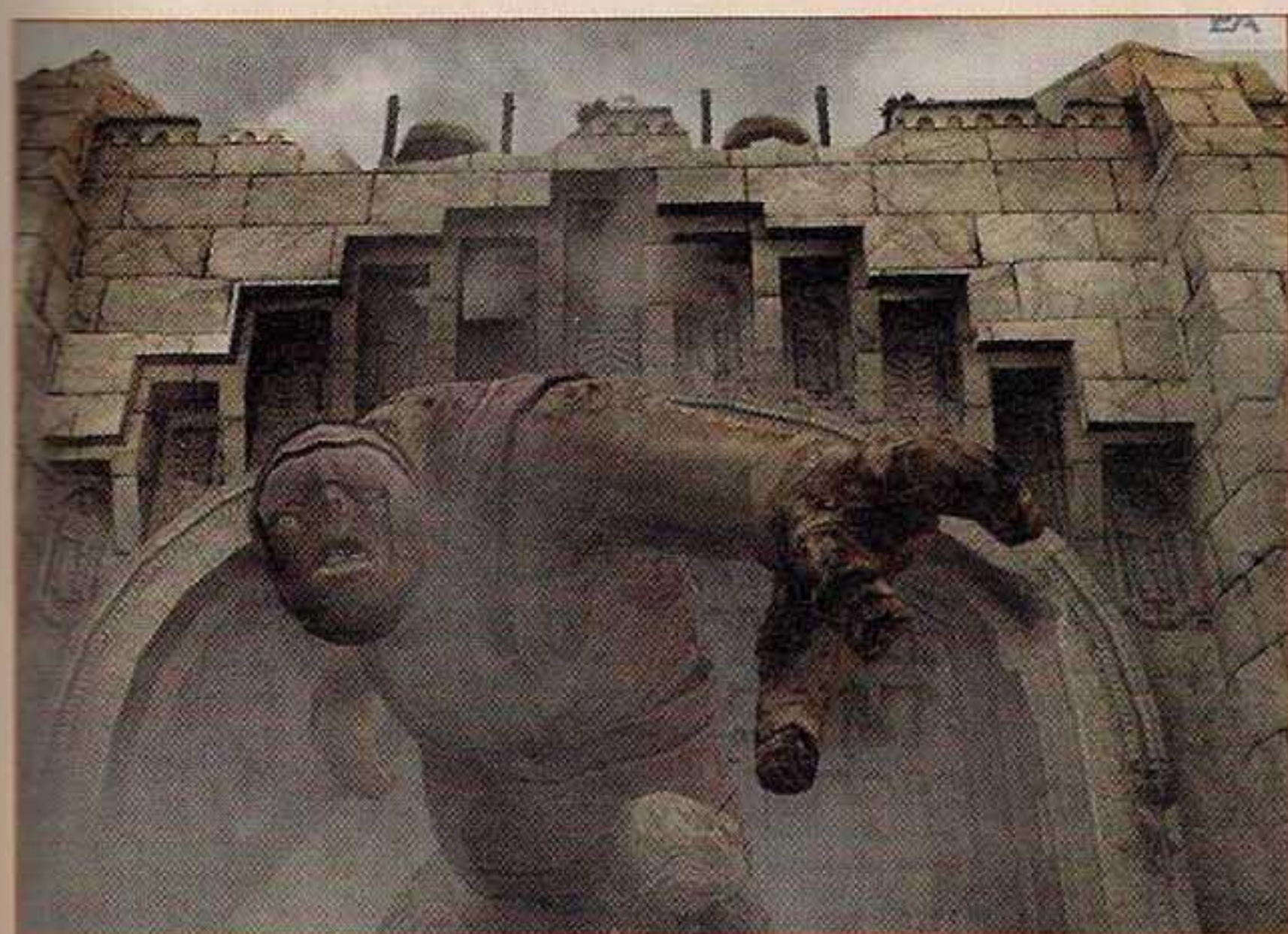


Правило, не требующее доказательства: стоит только какой-нибудь, даже самой оригинальной вселенной, попасть в поле зрения киношников, как ей моментально приклеивают ярлык "попса". А там, где кино-попса, там и игры весьма сомнительного качества. Первые "игроизации" фильма The Lord of the Rings в полной мере подтверждали этот закон. Впрочем, с тех пор прошло немало времени, издатели, наконец, чему-то научились, и о грядущей The Return of the King можно рассказывать, уже не скрипя зубами.

Строго говоря, игра представляет собой всего лишь несколько переработанную версию The Two Towers (вышла только на консолях) — не обремененный излишней заумностью экшен. Нам на выбор предоставлен десяток всем известных персонажей, от лица которых и предстоит зачистить аж двенадцать уровней: Гэндальф, Фродо, Сэм, Арагорн, Гимли, Леголас и еще несколько секретных персон. Геймплей немудреный — знай себе маши мечом/кастуй заклинания да используй комбо-атаки.

Но все просто лишь на словах. В действительности нас ожидают масштабнейшие потасовки с участием бойцов количеством до двухсот — нечто подобное мы увидим лишь в Chaos Legion. Как ни странно, но безостановочный hack&slash не будет единственным верным способом пройти игру до конца. В некоторых моментах дадут о себе знать и стелс-элементы.

Кстати говоря, The Return of the King стоит ждать еще по ряду причин. Во-первых, это самая высокобюджетная игра по "Властелину" за всю историю индустрии, а во-вторых, разработчики не поскупились на "приглашенных звезд", так что игру будут озвучивать те же актеры, что играли в фильме. Истинным фанатам большего и не нужно. ■



imation

ГРУППА КОМПАНИЙ
NAK
MICROWARE

Выиграй билеты на Формулу 1



Выиграй 2 билета
на Гран При Малайзии 2004 год!

КУПИ ДИСКИ IMATION



ВЫИГРАЙ ЦЕННЫЕ ПРИЗЫ!

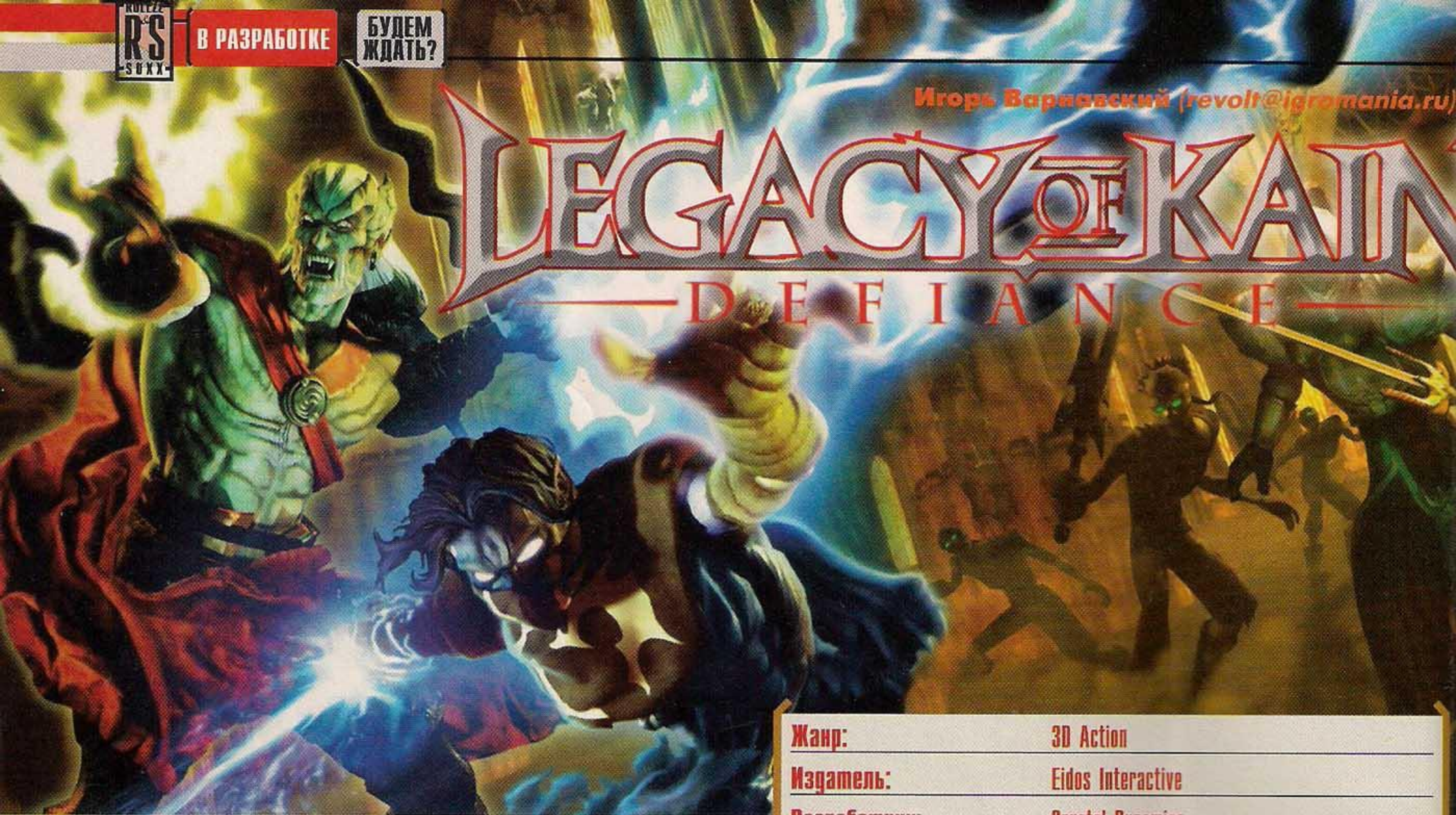


JORDAN
technology partner

Предложение действительно только в России
с 15/10/2003 по 31/01/2004 www.imation.ru

LEGACY OF KAIN

— DEFIANCE —



До недавнего времени игр на вампирскую тематику было катастрофически мало. Из последнего на ум приходит разве что очаровашка BloodRayne и... пожалуй, все. Впро-

пирами Каином и Разиэлем, причем происхождения каждого из них были оформлены как две взаимосвязанные серии игр: Soul Reaver 1-2 (главный герой — Разиэль) и Blood Omen 1-2 (соответственно — Каин). История их взаимоотношений сложна и запутанна, и потому дадим некоторые пояснения прежде, чем переходить к рассмотрению сюжета Defiance.

Итак, краткое содержание прошлых серий. Действие происходит в мире Носгот, большая часть которого когда-то принадлежала Каину. Однако это нравилось далеко не



чем, спокойно спать в своих гробах вампирам уже не получится — разработчики отчего-то вспомнили о кровососущих и в ближайшем будущем порадуют нас целым сонмищем вампиро-игр. Вот-вот «озолотится» Nosferatu, на подходе многообещающая Vampire: The Masquerade — Bloodlines, а также... Legacy of Kain: Defiance — последняя серия длинной саги о противостоянии двух вампиров, которая началась еще в середине 90-х годов.

Впервые

Legacy of Kain — это, пожалуй, единственный на сегодняшний день полноценный вампиро-сериал. Грядущая Defiance станет уже пятой частью нескончаемой мыльной оперы, и посему разобраться в хитросплетениях сюжета непросто даже поклонникам серии. Но мы все же попробуем.

Если вы играли в предыдущие части Legacy of Kain, то вам должно быть известно, что их сюжетной подоплекой была борьба между вам-



▲ За прошедшие со времен Blood Omen 2 годы Каин не позабыл фирменные приемы и залихватски сосет кровь при помощи телекинеза.

всем: в финале первой Blood Omen до Каина дотянулась-таки карающая длань священного ордена Sarafan. Но окончательно уничтожить Каина им не удалось — проспав два столетия, вампир пробудился (Blood Omen 2) и первым делом решил отомстить своим обидчикам.

Жанр:	3D Action
Изготовитель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Crystal Dynamics
Похожесть:	Серия Legacy of Kain
Дата выхода:	Ноябрь 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Нет
Сайт игры:	www.legacyofkain.com

Что же касается Разиэля, то когда-то он был одним из военачальников Каина. Однажды впад в немилость, он был убит своим повелителем... но один из местных богов по имени Элдер возродил Разиэля в облике вампира. Преследуя собственные коварные цели, бог избавил его от необходимости постоянно подкрепляться кровью и наделил другой слабостью — неумной тягой к поглощению душ. Разиэль же вовсе не горел желанием выслуживаться перед своим спасителем — у него хватало и своих забот. Прежде всего он должен был покончить с Каином, что и сделал в конце первой части Soul Reaver. Окончательно погубить своего бывшего босса Разиэлю не удалось, зато в его руки попал могучий клинок Soul Reaver. Во второй части Разиэль практически вплотную подобрался к Каину, но ему, тем не менее,

так и не удалось осуществить свой план до конца. Не удастся это и в Defiance. Вражда Каина и Разиэля отходит на второй план. Они оба наконец-то поняли, что есть куда более серьезные проблемы

— некая таинственная сила, которая угрожает им обоим, и только вместе они ее смогут одолеть. Впервые за историю сериала появится возможность поиграть за обоих персонажей в пределах одной игры. И впервые в качестве основного оружия в игре выступит легендарный Soul Reaver...

Синкретизм

На первый взгляд кажется, что концепция Defiance идет наперекор всем традициям серии. Однако это не так. Новаций на самом деле не так уж и много, но достаточно для присвоения игре очередного порядкового номера.

Несмотря на принадлежность серий Soul Reaver и Blood Omen к одному жанру (action с видом от третьего лица), их геймплей здорово отличался. Разиэль предпочитал проводить время в эмоциональных, несколько затянутых диалогах и длительных раздумьях над своей судь-





▲ Судя по размеру мечей и выражению морд крылатых големов, они — более чем серьезные противники. Возможно, даже боссы.



▲ Несмотря на далекое родство с главгероем, собаки-вампиры демонстрируют не слишком дружелюбное отношение.

бой, перемежая их разрешением надоедливых паззлов и завораживающими поединками. Каин, напротив, на дух не переносил сюжетный треп и головоломки, предпочитая brutальное мочилово (странно, но при этом боевая система в Blood Omen была проработана чуть лучше, чем в Soul Reaver). В Defiance мы не сможем в начале игры выбрать себе персонажа. Вместо этого используется любопытная схема: один уровень мы проходим за Каина, другой — за Разиэля. Стоит надеяться, что благодаря такому подходу разработчики смогут избежать недочетов игр-предшественников и обогатить геймплей новыми элементами.

Кардинальному пересмотру подверглись, в первую очередь, поединки. В Soul Reaver они, надо отметить, были одним из наиболее проработанных элементов. Но в Defiance бои, возможно, встанут на один



уровень с упоминавшейся нами Devil May Cry (PlayStation 2). Клинок Soul Reaver, который до того использовался крайне редко, отныне становится основным и единственным средством курощения и низведения недругов. Со временем мощь Soul Reaver будет расти, и, судя по всему, его боевые характеристики к концу игры сильно увеличатся. Да, эта возможность существовала и раньше, но поскольку Разиэль имел доступ к куче альтернативных видов оружия, заветный клинок "прокачивался" крайне медленно.

Отказавшись от остального оружия, Разиэль и Каин научились множеству приемов и комбо. Подробности разработки не делятся, но превращение игры в бездумный hack&slash не состоится, это точно. Тем более что авторы прямо заявляют: "улучшить боевую составляющую — наша основная задача". "Приспавочное" управление, кстати, и прежде не раздражавшее даже в отсутствие джойпада, обещает стать еще более интуитивным.

Удобству управления уделяется так много внимания еще и потому, что игровой процесс в Defiance в большей степени сконцентрирован на экшене. Такого количества сражений не было ни в одной из предшествующих игр сериала: даже в самых незначительных схватках против нас будут выступать как минимум два-три монстра.

Телекинетический пинбол

Каждый из главных героев Defiance обладает рядом особых "вампирских" способностей. Разиэль умеет парить на изодранных когда-то Каином крыльях, не прочь побаловаться телекинезом; кроме того, он, как и раньше, без труда переключается между реальным (Material Plane) и призрачным мирами (Spectral Plane). Последнюю фишку стоит разобрать отдельно. Дело в том, что Разиэль ввиду своей вампирской сущности просто не может умереть. Опустошение его лайфбара

ведет к потере физической оболочки и переходу в Spectral Plane. В призрачном измерении та же самая локация, где нас "убили", выглядит уже по-другому — иные цвета, иные законы. Монстры здесь обитают в основном хиленькие, поэтому, поднакопив сил, можно вернуться обратно в мир живых. Иногда переходить в "иной" мир необходимо и для решения различных головоломок — например, для прохождения через запертые двери.

Извечный недруг Разиэля — Каин — телепортироваться в другое измерение не способен. Зато он умеет превращаться в летучую мышь, прыгает не хуже героев "Матрицы" и намного усерднее изучал телекинез. До сих пор он использовал его даже для пополнения запасов крови! В Defiance наш герой, как и положено вампиру, сможет лихо напрыгивать на своих жертв и, не смущая зрителей по ту сторону экрана, утолять свою жажду безо всяких цензурных ограничений. Благотворное влияние BloodRayne, не иначе.



Хорошие отметки по предмету "телекинез" дают Каину возможность манипулировать множеством предметов на манер каких-нибудь джедаев из Jedi Academy. Проход загроможден камнями? Пять секунд — и путь очищен от любых препятствий. Аналогичным образом можно баловаться и с вражинами. Вот один, завывая от ужаса, летит в бездонную пропасть; другой, покрутившись в воздухе, насаживается на какой-нибудь острый предмет; в то время как третий, налетев на ближайший костерок, превращается в живой факел и бросается наутек, поджигая все вокруг.

Все вышеперечисленное — лишь вершина огромного айсберга. Постепенно наши герои научатся дополнительным трюкам и приемам, но каким именно — пока остается тайной за семью печатями.



▲ Наилучший способ избавиться от Разиэля — втянуть его в бесконечный философский диалог. Противники (точнее, боссы) иногда злоупотребляют таким приемом.



Серия Legacy of Kain всегда славилась визуальным великолепием (хотя, впрочем, смуть позорное пятно, оставленное Blood Omen 2, разработчикам удастся еще не скоро), и Defiance не посрамит честь своих "кровососущих" предков. Все на уровне — и модели, и спецэффекты. Разве что малость подкачало качество текстур — но это уже издержки мультиплатформенности. Зато еще один консольный атавизм — идиотская система сохранения игры — к счастью, уйдет в прошлое...

...Вместе с репутацией Crystal Dynamics как производителя качественных, но далеко не выдающихся игр. Надежда на это, правда, не слишком большая: у студии уже было немало возможностей вырваться на лидирующие позиции на рынке. Возможно, ситуация кардинально изменится с выходом Defiance. ■

Будем гадать?

Новое дыхание классической вампирской саги и конец извечного противостояния Каина и Разиэля — два непримиримых врага отныне сражаются на одной стороне.

Процент готовности:

80%



TERMINATOR 3 WAR OF THE MACHINES

Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

Признаться, давненько в наших краях не появлялось игр по "Терминатору". Но — относительно недавно компания Atari отхватила себе исключительное право на использование бренда Terminator 3 в компьютерных играх и анонсировала сразу две игры по третьей части знаменитого фильма. Первая из них — Terminator 3: Rise of the Machines — представляет собой весьма интересный проект, чем-то похожий на недавнюю Enter the Matrix (вид от третьего лица, множество переплетений с сюжетом фильма и так далее). К сожалению, Rise of the Machines выйдет только на консолях. Зато второй проект — Terminator 3: War of the Machines от

малоизвестной венгерской студии Clever's Software Development — порадует первым делом пользователей PC, то есть нас с вами.

Больше терминаторов, хороших и разных!

История Terminator 3: War of the Machines во многом будет повторять сюжет одноименного фильма. Под нашим мудрым началом окажется не кто иной, как Самый Главный Киногерой Всех Времен и Народов — "добрый Терминатор" Арнольд Шварценеггер. Причем Арни в игре будет самый что ни на есть реальный — знаменитый актер приглашен для

Жанр:	Action
Издатель:	Clever's Software Development
Разработчик:	Atari Corporation
Похожесть:	Battlefield 1942, Unreal Tournament
Дата выхода:	Конец 2003 года
Системные требования:	Не объявлены
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сайт игры:	www.clevers.com

озвучивания игры и "снятия мерок", по которым будет создаваться трехмерная модель для игры. Между прочим, благодаря золотой лицензии, кроме старичка Шварца, в игре появятся и другие актеры из фильма.

В роли Терминатора нас бросят в самое пекло войны между людьми из организации Tech Com и восставшими кибернетическими машинами SkyNet. Всего в сюжетной кампании планируется десять миссий, на протяжении которых предстоит повоевать как на стороне агрессивных железяк, так и за homo sapiens.

Первую половину игры мы будем играть роль "злого" Терминатора: нашей главной задачей станет охота за жалкими человечешками и их уничтожение ради прогресса полупроводниковых. Однако где-то к середине кампании наш альтер-эго — суровый Арни — попадет в засаду и окажется в руках злобных хакеров. Гении программирования мигом расковыряют кремниевые мозги киборга, и в результате Терминатор станет добрым как Винни-Пух, резко сменит фронт работ и примется за отстрел себе подобных.



▲ Лучи прожекторов на горизонте могут означать только одно: полупроводниковые вышли поохотиться на органику.



▲ Эта железяка раз в пять больше обычного человека. И во столько же раз лучше вооружена.

Сюжет, скажем прямо, не блещет оригинальностью. Однако не стоит по этому поводу обижаться на разработчиков. Дело в том, что в разработке одиночной кампании изначально отводилось крайне мало внимания, и проект создавался с расчетом прежде всего на мультиплеер.

Поле битвы — будущее

Давайте на секунду отвлечемся от терминаторов и вспомним такую замечательную игру, как **Unreal Tournament**, в которой был не менее замечательный дефматчевый режим под названием Domination. Суть его состояла в следующем: две команды боролись за контроль над несколькими "контрольными точками" на карте. В последних обычно было две-три штуки. За каждую секунду, которую команда удерживала точку, ей начислялись очки. У кого к концу матча оказывалось больше всего очков — тот и выходил из состязания победителем. Все просто до гениальности.

К сожалению, этот интересный режим так и не стал по-настоящему популярен среди игроков и добился всенародного признания лишь с выходом совсем другой мультиплеерной игры — **Battlefield 1942**, где идея Domination была серьезно углублена и доработана. Количество присутствующих на карте контрольных точек увеличилось в несколько раз; к тому же каждая такая точка становилась местом респава дружественных сил. Благодаря подобной трансформации играть стало намного интереснее, и Battlefield-версия Domination пришлась по вкусу многим геймерам.

К чему все эти экскурсы в историю, спросите вы? А к тому, что основной мультиплеерный режим War of the Machines будет очень похож на то, что мы видели в Battlefield 1942. Разве что несколько изменятся декорации — сражения будут проходить на фоне футуристических пейзажей, которые выглядят так, будто по ним прокатилось нашествие монголо-татарской кибер-орды. Все остальное более-менее привычно: карты с "точками", которые необходимо контролировать, и две противоборствующие стороны с количеством участников до тридцати двух человек.

Ну, а в качестве десерта нам предлагается еще два мультиплеерных режима — Mission Mode и Team Deathmatch. Первый очень похож на Assault из вышеупомянутого Unreal Tournament. В этом режиме одна команда будет стараться выполнить определенное сюжетное задание, а вторая — всячески этому помешать. Например, если на одной из карт перед командой машин встанет задача уничтожить Джона Коннора, то команде людей, соответственно, придется защищать ценное тело своего лидера. Второй



▲ Одиноким сын человеческий вышел на тропу войны с жалким гранатометом. Обычно такие "герои" живут на поле боя не дольше пяти секунд.



▲ Flier Killer собственной персоной. При обычных обстоятельствах подобные встречи не заканчиваются ничем хорошим.

игровой режим — Team Deathmatch — традиционен для большинства мультиплеерных игр, поэтому рассказывать про него особо нечего. Две противоборствующие команды на одной карте и кровавая бойня практически без правил.

Вам терминатора какой модели?

И хотя номинально мультиплеер Terminator 3: War of the Machines не представляет собой ничего нового, это вовсе не значит, что геймплей игры начисто лишен инноваций. Вспомним еще раз Unreal Tournament. В нем характеристики игроков из противоборствующих команд были абсолютно идентичны. А вот в Battlefield 1942 нам уже позволяли выбирать военную специализацию своего альтер-эго и страну, за которую предстоит сражаться. Разработчики Terminator 3 пошли еще дальше. В War of the Machines противоборствующие стороны абсолютно не похожи друг на

друга. И то, что дозволено машинам, далеко не всегда позволено людям.

Начнем с того, что каждая фракция в игре представлена воинами четырех классов. Самым легким бойцом у людей будет вооруженный снайперской винтовкой скаут. Быстрый, но очень плохо защищенный, он идеально подойдет для разведки и вылазок в тыл врага. Следующие два класса — охотник (убер-зольдат с оптимально сбалансированным вооружением) и тяжеловооруженный охотник (боец, оснащенный тяжелым оружием вроде переносных ракетных установок) — будут основными рабочими войны по нашу сторону фронта. Ну и, наконец, последний класс у людей — инженер — принесет немало пользы на тех картах, где можно установить различные хитроумные ловушки.

Значительно интереснее выглядят классы воинов-машин. Начнем с T-900. Хорошо вооруженный и в то же время очень подвижный, он может

быть идеальным охотником на людей. Уникальная особенность этого класса — особый режим зрения, при помощи которого можно практически моментально обнаруживать даже хорошо замаскированных противников. Не менее интересным персонажем должен стать *Infiltrator*, обученный "маскироваться" под человека, что позволит ему проводить кровавые диверсии в тылу homo sapiens. Роль "тяжелой артиллерии" в войсках киборгов отведена *Hunter Killer* — мощному и отлично вооруженному ходячему танку. Ну и последний персонаж в войсках полупроводниковых — *Flier Killer* — станет единственным летающим персонажем в игре. Кстати, благодаря небольшим размерам он сможет действовать не только на открытых пространствах, но и внутри зданий. Так что спрятаться от удара с воздуха в ближайшем бараче не получится при любом раскладе.

Но и это еще не все. Помимо различий в классах, у противоборствующих сторон будет совершенно разная тактика боя. Изначально люди несколько слабее машин, поэтому им придется либо делать ставку на диверсионные вылазки, либо прибегать к помощи различной вспомогательной техники вроде танков, джипов и стационарных турелей. А вот машинам придется рассчитывать исключительно на собственные силы.



Откровенно говоря, несмотря на золотую лицензию, Terminator 3: War of the Machines пока что не представляет собой ничего особо выдающегося. Местная графика не блещет красотами, а движок выдает весьма средненькую по сегодняшним меркам картинку. Другие "козыри" в руках разработчиков — сюжетная кампания, особый упор на мультиплеер и так далее — фактически не являются чем-то сверхреволюционным...

Однако если венгерские разработчики грамотно подойдут к вопросам дизайна уровней и баланса между армиями людей и машин, то играть в War of the Machines будет по-настоящему интересно. ■

Будем ждать?

Мультиплеерная война завтрашнего дня. По одну сторону фронта — восставшие машины. По другую — люди, не желающие отправляться на свалку истории. Далеко в тылу — одиночный режим "по мотивам одноименного фильма".

Процент готовности:

70%

Как известно, осень — самое благоприятное время для всех разработчиков наших с вами любимых игр. Ведь в какой другой сезон можно так же спокойно затаиться со своим проектом и выждать удобного предрождественского момента, чтобы потом внезапно накинуться на покупателя с каким-нибудь **Half-Life 2** наперевес? Поэтому сейчас разработчики секретничают, отмалчиваются и тщательно скрывают самое ценное, что у них есть — информацию о грядущих хитах.

Однако нашего брата так просто не проведешь — ведь при сильном желании нужные крупницы ценной фактики можно вырвать даже из самых цепких рук. Например таких, как у известного партизана Уоррена Спектора, глав-папы венценосного **Deus Ex**. Проведя обширную разведку на территории этого весельчака У, наш спецкор унес в клюве пухлую папку свежайшего компромата с грифом "Все самое

новое о **Deus Ex: Invisible War**."

Другой наш агент и засланный казачок умудрился стянуть конверт с бесценными документами прямо из-под носа больших шишек из самого **Electronic Arts**. Шишки,

правда, моментально послали за ним в погоню, но наши люди — существа, как известно, трудноуловимые. Так что в итоге агенту С. удалось донести до "Центра" мега-экслюзив, посвященный самой ожидаемой гонке года — **Need For Speed: Underground**.

На этом шпионские страсти нынешнего "Центра" благополучно закончились, ибо еще один сегодняшний гость пришел сам. С котомкой, накладной бородой и трехмерной графикой. Тщетно он пытался замаскироваться — мы его быстро узнали, расцеловали и усадили пить чай с баранками. Ведь это оказался не кто иной, как **Worms 3D**, долгожданный ремейк культовой "стратегической аркады про червей". Первые впечатления от новой встречи оказались самыми приятными, но потом вдруг выяснилось, что... хотя, читайте лучше сами...

Матвей Кумби, редактор

Deus Ex: Invisible War

Тимур Хорев (teemon@igromania.ru)

Жанр:	3D Action/RPG
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Ion Storm
Похожесть:	Deus Ex, Thief, System Shock
Дата выхода:	Не объявлена
Системные требования:	Не объявлены
Сайт игры	www.deusex.com

Deus Ex: Invisible War — последнее детище **Ion Storm** и лично Уоррена Спектора ("мистера **Thief**" и "господина **Deus Ex**") — продолжает будоражить общественность. Журналисты регулярно донимают команду Спектора и, получив очередную порцию философских высказываний мастера, недоуменно расходятся по домам. Спектор неприступен и холоден, он терпеливо повторяет то, что уже сказал

много раз. Это мэтр, признанный талант, персоне в центре всеобщего внимания. Почему вообще вокруг него суетятся все эти журналисты? Чего хотят узнать? Хороший вопрос.

Где дата, Уоррен?

Ну, для начала все ждут объявления точной даты выхода **Invisible War**. Нынче никого уже не удивить петрушкой и свистопляской со сро-



▲ При наличии соответствующего биомода мы сможем взламывать дроидов и самолично ими управлять.

ками релиза игр. Можно даже не упоминать "Известного-кого **Forever**", а из последних примеров вспомнить **Half-Life 2**: мнения о сроках выхода этой игры расходятся даже у самих разработчиков. С новым **Deus Ex** история еще более запутанная. Судите сами: сначала игру ждали в 2002 году. Затем ее перенесли на начало 2003 года, затем — на его середину. Логично предположить, что теперь ее надо ждать к Рождеству? Ничего подобного — теперь даты выхода вообще нет! Проникнитесь моментом — дзен, чистый дзен!

Журналисты, которым довелось посмотреть на игру собственными глазами, уверяют, что она практически готова, все скрипты, уровни, события и ключевые повороты сюжета уже прописаны — осталось только пройти по свежеекрашенным уровням корректирующей метелкой, поправить парочке NPC выражение физиономий и поиграть с параметрами оружия. Тем более непонятно, почему разработчики так шифруются. Они не желают называть не только дату

выхода, но даже системные требования! Правда, есть сведения... тсс!.. Уоррен лично... да-да, сам Уоррен лично пообещал в приватной беседе, что игра точно выйдет до конца 2003 года. Но на официальном сайте про это пока ни слова, так что, в случае чего, я вам этого не говорил.

Кстати, об официальном сайте. Он напоминает простую страничку "чтобы было", и многие его разделы откровенно пусты. Пресс-релизные заклинания разработчиков по поводу ключевых моментов игры можно выучить наизусть. Послушайте их бормотание, подобное камланию северных шаманов, и вы не найдете там ничего нового по сравнению с информацией начала года: "Пятнадцать лет спустя... Дентона заменяет его клон Алекс Ди... соперничающие корпорации и культ Порядка... биомоды вместо аугментаций... полная свобода выбора для достижения целей... примкнуть к любой корпорации... репутация... супер-интеллектуальные врагов, они видят и слышат...



▲ Качественная модель голографической девушки... в окружении "деревянных" моделей живых людей. Графика **Invisible War** — графика контрастов.



▲ Монстр, пожирающий секьюрити, — явная цитата из Doom III. Жаль, что того же нельзя сказать про графический движок в целом.

«система внимания» NPC... тени, в которых можно прятаться... физический движок Havok... реалистичное распространение звука...»

Сам же Уоррен Спектор в последнее время явно устал от конкретики и предпочитает давать интервью на общие темы, касаясь чего угодно, но только не деталей о Invisible War. Беседы, как правило, идут высоким штилем; мэтр рассуждает о месте игровой индустрии в мировой культуре, о свободе выбора и ее последствиях, о том, почему

он делает игру именно для взрослых, о Half-Life 2, о капусте, королях, но никак не о своем проекте...

Впрочем, даже из этих философских бесед порой можно почерпнуть немало конкретной информации. Итак, вот что мы узнали об игре за последние три месяца.

Раз — словечко, два — словечко...

Invisible War — игра полностью и абсолютно линейная, от килля до клотика, от альфы до омеги. Каждый

уровень обладает заранее прописанным сюжетом, по которому вас будут вести чуть ли не за руку.

Впрочем, отчасти нелинейность будет замечаться при выборе способа достижения какой-нибудь конкретной цели. В начале каждого уровня (или эпизода, что, в принципе, одно и то же) перед Алексом Ди ставится задача: сделать то и это. А какими методами достичь указанной цели — уже решает игрок. В игре почти всегда существует больше одного варианта прохождения эпизода: чаще всего, помимо грубого силового решения (перестрелять всех, кто мешает выполнению задачи), существует еще мирное (полюбовно договориться) и «скрытное» (прокрасться и выкрасть). Кстати, согласно последней информации — пройти всю игру без единого выстрела все-таки не удастся. Се ля ви, господа пацифисты — такова жестокая жизнь.

Для пояснения всей сложной схемы «нелинейности» приводится следующий пример: допустим, поставлена вводная — одним местным контрабандистом украден корабль, и его надо вернуть. Можно оценить количество охраны, прикинуть свои возможности, затем встретиться, поговорить с контрабандистом и заплатить ему нужную сумму. После этого вам без лишних разговоров

воры вернут украденное. Можно затюнинговаться электроникой по самым ушам, взять крутые пушки, зачистить территорию, лично прикончить контрабандиста — и тоже вернуть украденное. Первый вариант выглядит более «умным», зато второй — выгодным, ведь дело в том, что контрабандист так навяз в зубах одного местного религиозного ордена, что те не посядут на награду за голову супостата.

Именно в таком ключе вам придется делать выбор в течение всей игры, просчитывая все последствия ваших поступков.

Мрак рассеивается?

Среди крупниц поступающей из недр Ion Storm информации более определенно стали просматриваться различные технические детали геймплея. Теперь известно почти все про систему биологических модификаций главного героя — биомодов. Для начала, все они будут разделяться на два вида: активные и пассивные. Пассивные биомоды будут чем-то вроде «скиллов» из первого Deus Ex, они с самого начала встроены в тело Алекса Ди и в дальнейшем смогут лишь улучшаться. А вот активными биомодами называются те, которые работают, только если их специально

КУПИ МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ РАЗВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР

на базе процессора **intel** 2400MHz
512Mb DDR оперативной памяти,
жесткий диск 60Gb 7200rpm,
видеокарта GeForce 4,
поддержка Dolby Surround,
с 19" монитором **Samsung**

и ПОЛУЧИ В ПОДАРОК

- сканер ScanExpress
- цветной принтер Hewlett Packard
- факс/модем
- DVD-привод
- клавиатуру
- мышь
- колонки

ВСЕГО ЗА
за 799 у.е.

intel 1700MHz
256DDR • 40Gb
64GeForce2
DVD+CD-RW
Sound 5.1 Surround
17" монитор Flatron
струйный принтер
Hewlett Packard
клавиатура
мышь • колонки

за 599 у.е.

intel 2100MHz
Mb ASUS
256DDR • 40Gb
64GeForce5
DVD+ROM
Fax-modem 56k
Sound 5.1 Surround
15" TFT монитор

за 667 у.е.

**КОМПЬЮТЕРЫ
МОНИТОРЫ
ПРИНТЕРЫ
СКАНЕРЫ**

любые конфигурации
на заказ

возможна продажа
в кредит

с 15 августа стартовала программа
САМЫЕ НИЗКИЕ ЦЕНЫ В МОСКВЕ

Для этого достаточно принести нам счет из любой фирмы
на понравившуюся Вам конфигурацию компьютера

И МЫ ПРОДАДИМ ВАМ ДЕШЕВЛЕ!!!



ЕВРАЗИЙСКОЕ АГЕНТСТВО ПО КОМПЬЮТЕРНЫМ ТЕХНОЛОГИЯМ
ст.м. "Чистые пруды", Костянский переулок, 13, с 10.00 до 20.00 без выходных

208-9900 208-9305 www.eakt.ru

Закажи компьютер
по телефону!
И мы доставим его
прямо к тебе домой



включить, а при работе потребляют энергию — естественно, не бесконечную. Аугментации в первой части игры — это как раз активные биомоды в понимании Invisible War. Разработчики тщательно проанализировали полезность доступных в первой Deus Ex аугментаций и безжалостно вычеркнули “лишние” вроде автономного синтетического сердца или защиты от ЭМИ.

Итого в игре осталось восемнадцать доступных активных биомодов, но одновременно Алекс сможет использовать только шесть. Такое небольшое количество слотов под биомоды отнюдь не случайно. Дело в том, что в Invisible War появится еще одно новшество — биомоды можно будет удалять из тела. То есть если вы поставили на место одного биомода другой, то старый будет потерян безвозвратно. При этом игроку придется тщательно подумать, удалять ли

уже существует и уже вполне играбельна. По графике Invisible War по-прежнему выглядит очень привлекательно... но не более того. И если год назад скриншоты повергали в шок и трепет, то сейчас они смотрятся просто приятно.

С физикой тоже не ожидается проблем — Havok он Havok и есть, испортить физический движок такого уровня крайне сложно. Например, по словам некоторых очевидцев, они собственными глазами видели, как главный герой развлекается, пытаясь забросить мячик в баскетбольную корзину на заброшенной площадке. Тем не менее мы еще поглядим, действительно ли будет работать широко разрекламированный трюк с взрывающимся от нагрева огнетушителем, который можно бросить в один из стационарных огнеметов, — уж очень



▲ Непропорциональная фигура охранницы наводит на печальные мысли о мутации, радиации и генетически модифицированных продуктах питания.

старый, испытанный, проапгрейженный биомод в пользу нового, неизученного и неизвестного. Кроме того, объявлено, что у каждого биомода будет три уровня апгрейда (звучит как привет TRON 2.0).

Больше определенности появилось и с арсеналом главного героя. Главная новость просто шокирует: абсолютно все оружие будет использовать один и тот же вид боеприпасов!.. Это очень большой шаг в сторону упрощения игры.

Уже известны многие пушки, которые можно будет опробовать в игре, и большая их часть уже знакома по первой Deus Ex и по другим играм жанра 3D Action. Точно будут: дробовик, пулемет, ракетомет, арбалет с усыпляющими стрелами, электрогранаты, огнемет и “почти джедайский” нано-меч.

Ты это видел?

Как мы говорили, многие западные журналисты совершенно серьезно утверждают, что игра

сложно и неправдоподобно это звучит.

Что касается длительности игры, то бета-тестеры рапортуют: чистого и незамутненного геймплея в Invisible War на пятьдесят часов, хотя, если бежать по уровням без оглядки и пропускать все необязательные миссии, то до финала можно добраться и за полдня.



Что ж, настало время подводить некоторые промежуточные итоги. Несмотря на партизанское молчание разработчиков, уже сейчас можно констатировать: проект на подходе. Даже если авторы не успевают воплотить в игру все свои задумки, им нужно серьезно поторопиться с релизом: опоздай они на пару месяцев, и Invisible War придется бороться за потребительские кошельки с титанами вроде Half-Life 2 и Max Payne 2. А от этих двоих, как известно, бесполезно ждать пощады...

Worms 3D

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

Жанр:	Action/Strategy
Издатель:	Team 17
Разработчик:	Team 17
Издатель в России:	Софт Клаб
Похожесть:	Worms, Worms 2
Дата выхода:	Осень 2003
Системные требования:	Не объявлены
Сайт игры	www.worms3d.com

То, что рано или поздно это случится, знали буквально все. Читайте по губам: “черви перейдут в 3D”. Worms 3D начали ждать чуть ли не сразу после выхода в далеком 1997 году Worms 2. Однако неугомонные весельчаки-разработчики из команды Team 17 упорно не желали ударяться в эксперименты с трехмерной графикой и продолжали кормить публику множеством аддонов, сиквелов и дополнений к Worms 2, коих к моменту написания этого материала вышло, по примерным подсчетам, уже сто пятьдесят тысяч.

И вот, шесть лет спустя — жаркая осень 2003-го, Гидрометцентр обещает переменную облачность, а на жесткий диск дорогой редакции падает чудо о шестидесяти мегабайтах — демо-версия Worms 3D... Господи, неужели — оно?

Жизнь и смерть куклы Барби

Надеюсь, никому не нужно объяснять, что такое Worms? Фанаты и просто любители и так прекрасно понимают, о чем идет речь, а для всех прочих мы еще прибережем ценные полосы финальной ре-

цензии, где подробно объясним все аспекты этой удивительной похолодовой... хм... стратегии. Так что без лишних прелюдий сразу перейдем к главному — к 3D.

Внешнее оформление червячьих боев выглядит на чистую десятку. И хотя в демо-версии представлен один-единственный уровень, но оценить внешний лоск новых “Червей” можно и по его курортно-тропическим пасторальям. Общая стилистика игрового мира крайне напоминает плоские пейзажи Worms 2, разве что в третьей части все окружение самое что ни на есть трехмерное. Игрушечные пальмочки, кукольные домики, прачечные мостики и кисельные лужи аккуратных водоемов. Все вокруг такое пушистое и сладенькое, что, ей-богу, на какое-то время начинаешь чувствовать себя героем какого-нибудь младенческого телепузик-шоу.

Впрочем, все меняется, когда в дело вступают Большие Пушки — вафельный островок осыпается на глазах, пальмочки гибнут под взрывами тротильных шашек, а домик-куклы-барби медленно сгорает в



▲ Только что червячок Кел разрядил базуку себе под ноги. Этим ЧП и объясняется его буддийское выражение лица.

пламени мирового пожара. Где-то в голове проплывают умные слова вроде "шейдеры", "терра-морфинг", "множественные источники света" и "десять тысяч полигонов в модели", а на экране в это время разыгрывается форменный апокалипсис. Впрочем, к нему мы еще вернемся.

Тут, весьма кстати, нужно заметить, что никакие полигоны не спасли бы графику Worms 3D, если бы не качественная... хотя, нет, к черту такой эпитет... если бы не гениальная анимация главных героев действия. Кольчатые знают тысячу гэгов, корчат миллион забавных рожей и дурачатся, как десять бенни-хиллов и двадцать мистеров-бинов вместе взятых. В промежутках между перестрелками подведомственные червячки обожают строить глазки, задумчиво чесать розовые макушки и, улыбаясь, по-голливудски скалить зубы прямо в камеру. Во время прицеливания они лукаво прищуриваются, во время перекрестного обстрела — удивленно поднимают брови, а во время ковровой бомбардировки испуганно вращают зрачками и истошно орут.

Так что со всей ответственностью мы можем констатировать удивительный факт — на сегодняшний день червяки из Worms 3D самые "живые" трехмерные персонажи, которых только видела индустрия компьютерных игр. Вы можете назвать это кощунством, но мы еще посмотрим, смогут ли авторы Half-Life 2 так же стильно и качественно "оживить" модели своих хваленых гондон-фрименов.

Муслим Кобзон

А теперь другая старая песня о главном — и вновь о злосчастном 3D. То, о чем большевики без умолку твердили на протяжении всего пе-

риода разработки Worms 3D, все-таки свершилось — с введением в игру третьей пространственной координаты геймплей преобразился до неузнаваемости. Нет, номинально все осталось по-прежнему — похолодные баллистическо-позиционные бои кольчатых червей с использованием тяжелого оружия и взрывчатых веществ. Но на практике...

На практике первые двадцать минут непрерывных ристалищ банально не можешь разобраться в интерфейсе. Как прикажете успевать анализировать тактическую ситуацию, если управление червячком по сложности может поспорить с иным навороченным экшеном? Судите сами: комбинация WASD — для перемещения, курсорные стрелки — для наведения ручной базы на цель, отдельная кнопка для выбора инвентаря, отдельная — для переключения на вид от первого лица, отдельная — для прыжковых упражнений... А если учесть, что в 3D оценить горизонтальную траекторию полета снаряда можно только "на глаз", то сложность боя, по сравнению с предыдущими частями игры, возрастает в разы.

Впрочем, через некоторое время с удивлением замечаешь, что худо-бедно, но начинаешь ориентироваться в трехмерном пространстве, совершаешь удачные залпы и даже иногда умудряешься убивать коварных червей соперника... А спустя буквально еще два часа — уже спокойно рассчитываешь мудреные артиллерийские траектории, аккуратно мечешь гранаты и банановые бомбы, а также прицельно насылаешь бомбардировщики на трусливые вражьи головы.

Период привыкания здорово сокращается еще и потому, что в принципе, кроме пресловутой третьей координаты, основная кон-



▲ Банановая бомба успешно отработала по наземной цели. В следующем раунде отряд не досчитается одного бойца.

цепция геймплея не изменилась ни на йоту. Все те же базы, дробовики и гранаты, все такие же взрывоопасные овцы и самонаводящиеся голубки-камикадзе, и (главное!) в "Червей" все так же весело играть.



Итак, при подведении итогов можно смело заявить: у Team 17 все получилось. Честно сказать, мы сомневались до последнего —

сумеют ли разработчики безболезненно перевести свою игру на 3D-рельсы, при этом не потеряв той ураганной динамики, которой славились первые две части? Так вот — сумели; и "Червяки", в прямом и переносном смысле, предстали перед нами в новом измерении. И теперь остается лишь дожидаться финального релиза и выяснить некоторые несущественные детали...

Albatron



FX5900PV

- NVIDIA® GeForce™ FX 5900 Ultrafast 128 MB/256-bit
- AGP 8X, D-Sub / TV-Out / DVI / VIVO
- CineFX™ 2.0 engine Microsoft® DirectX® 9.0, OpenGL 1.4.
- "Wise Fan" patented, triple-fan cooling system with "2+1 Backup®"



GeForce FX

Graphics Accelerator Series



▲ Точечный удар под дых — по-прежнему лучший способ одолеть противника в ближнем бою.

Интернет-магазин: www.computer-online.ru

"Слейм" м. Китай-Город, ул. Воронцово поле д.3 (2-ой этаж)

www.slame.ru, тел.: (095) 234-59-59, 917-22-71, 917-88-49.

Need For Speed: Underground

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Жанр:	Аркадный автосимулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Black Box
Издатель в России:	СофтКлуб
Похожесть:	Need For Speed, Midnight Club 2
Дата выхода:	Ноябрь 2003
Системные требования:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Сайт игры	www.eagames.com/official/nfs/underground/en/home.jsp

Думаю, не сильно ошибусь, сказав, что самым популярным сериалом в жанре аркадных гонок был и остается **Need For Speed**. Начавшись в далеком 1996 году, он постепенно растолстел аж до шести частей. Биография серии отмечена и блистательными взлетами, и громкими провалами. Последняя часть сериала, **NFS: Hot Pursuit 2**, несколько разочаровала игроков. Справедливости ради стоит сказать, что это относится только к версии для PC. Вариант для PlayStation 2 получился просто роскошным. Впрочем, разработчиков из **Electronic Arts** так просто с толку не собьешь, и уже сейчас в кузницах EA вовсю кипит работа над новой частью легендарных гонок под названием **Need For Speed: Underground**.

Осторожно, за рулем злые водители!

В предыдущем номере "Игромагии" мы уже опубликовали новость о **Need For Speed: Underground**, однако прошедший месяц принес некоторый объем новой информации, так что мы решили раскошелиться на

еще один материал об этой игре. В **NFS: Underground** нас, как и раньше, ждут ураганные гонки на ослепительно красивых тачках. Слово "Underground" рождает серьезные подозрения в том, что речь идет о чем-то подпольном, противозаконном и щекощущем нервы. Так оно и есть: нам предстоит погрузиться в мир нелегальных гонок по ночным городским улицам. А это значит, что победу можно вырвать из лап соперников, используя буквально все доступные средства, из которых жесткий боковой таран оппонента — самое безобидное.

Раз гонки нелегальные, местные активисты ГИБДД тоже не дремлют и активно пытаются сцапать обнаглевшего гонщика. Если AI копов будет реализован на достойном уровне, то нам придется попотеть, избавляясь от "хвоста". Игровых режимов, в которых предстоит показать свое мастерство, четыре: **Drag Race**, **Drift Race**, **Circuit Race** и **Street Racing**. Особого внимания заслуживает **Drag Race**, где можно поучаствовать в "психологической гонке" — стремительно мчась вместе с соперниками по встречной полосе! Чтобы

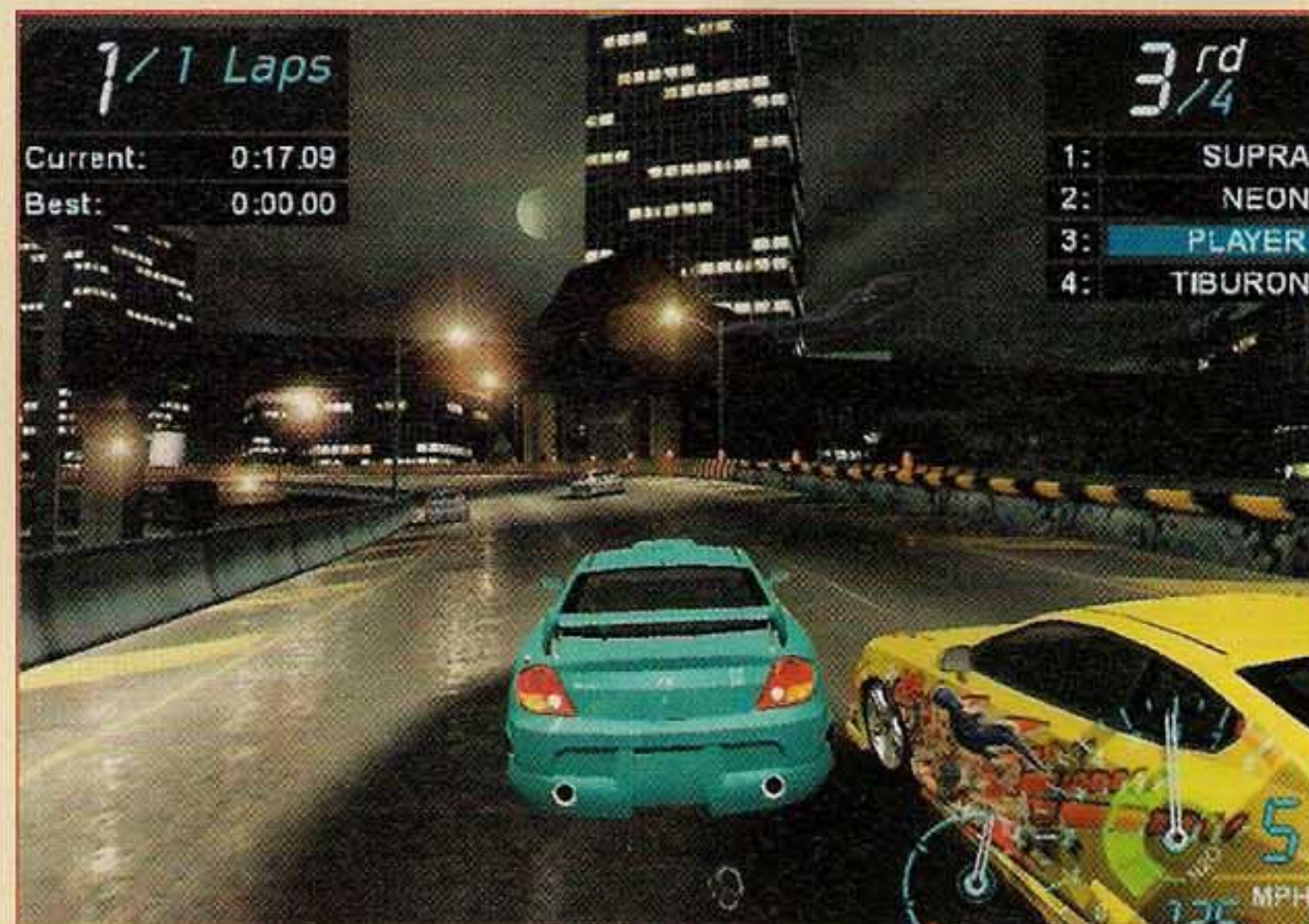
выиграть подобный "заезд" и, что немаловажно, остаться в живых, придется проявить незаурядный талант водителя. Второй, не менее интересный режим — **Street Racing**. Тут понадобится не только виртуозное вождение, но и смекалка для поиска объездных путей — так называемых "шорткатов" (нечто подобное, если помните, было в **NFS: Hot Pursuit 2**), по которым можно срезать путь.

Что касается моделей машин, то разработчики решили отойти от традиции снабжать игроков в **NFS** исключительно элитными авто. На сей раз нам предстоит рассекать городские просторы на вполне "заурядных" "Фордах", "Субару", "Тойотах" и "Мицубиси". Ничего не скажешь, демократично — миллионеры на спорткарах, как известно, в нелегальных гонках участия не принимают. Общее число лицензированных автомобилей составляет двадцать моделей. И

одной из самых сильных особенностей нового **NFS** — недаром к работе над спецэффектами авторы привлекли человека, ответственного за разработку "сцены гонок на подах" в первом эпизоде "Звездных войн". Та сцена запомнилась как один сплошной спецэффект. В **Underground** мы сполна насладимся впечатляющими прыжками с трамплинов, ураганными перелетами над канавами и так далее.

Город, где нам предстоит гоняться за славой, выглядит весьма реалистично (хотя и не повторяет ни один из реально существующих мегаполисов). Но еще реалистичнее выполнены сами машины: блестящие кузова, в которых отражается все, что должно отражаться, завораживающий свет уличных фонарей и общая весьма подробная детализация окружающей среды.

Но самое приятное состоит в том, что все это детализированное



▲ Вот по таким эстакадам и надо срезать путь, чтобы прийти к финишу первым и заодно заработать бонусные очки.



▲ Мокрый асфальт весьма коварен — чуть зазеваешься, и машина тут же уйдет в занос.

каждую из них можно не только настроить (повысив скорость, время разгона, торможения и так далее), но и разукрасить в соответствии с личными пристрастиями: наклеить надписи на крыльях и капоте, выбрать колер неоновой подсветки днища! Помимо чисто эстетического удовольствия, такие усовершенствования нужны для перехода на следующий уровень. Параметр, называемый "репутация машины", подразумевает, что у броского и яркого железного коня куда больше шансов получить бонус на трассе.

Относительно технической части игры разработчики не скупятся на обещания, но уже в нынешней стадии разработки графика выглядит вполне на уровне. Мокрый от дождя асфальт, свет фар и фонарей, искры из-под колес и прочие пиротехнические эффекты сделаны на отлично.

Судя по всему, графика станет

великолепие можно снести, память и расколошматить буквально вдребезги, а после пары впечатляющих столкновений запросто недосчитаться двери или багажника автомобиля.



Подводя промежуточный итог, можно смело сказать, что **Need For Speed: Underground** обещает сногшибательный геймплей, потрясающий выбор автомобилей и невероятные спецэффекты, столь милые сердцу каждого виртуального гонщика. Промчаться по ночным улицам на скорости 200 км/ч, лихо обгоняя копов, и доказать всем, кто здесь лучший водитель, — это ли не достойная цель для истинного любителя скорости?

Надеемся, что творческий коллектив **EA Black Box** доведет игру до релиза, не растеряв по пути ни одного из своих сладких обещаний, и мы с вами получим новую культовую гонку... ■

Вампиры

кровавая и шокирующая
история



Idol
snowball.ru
ураганные боевики

в продаже с октября


PAN VISION



КРАТКИЕ

ОБЗОРЫ

Рубрику подготовили: Богдан Агрис (bagris@igromania.ru),
Степан Чечулин (tomba@igromania.ru) и Сергей Ковалев (kott@igromania.ru)

Alien Shooter. Начало вторжения

Жанр:	Action
Издатель/Разработчик:	Руссобит-М/Sigma-Team
Похожесть:	Farscape
Системные требования:	CPU 400(800)MHz, 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Чтобы сделать интересную игру, вовсе не обязательно убиваться над гипернавороченной графикой, зверской красоты спецэффектами и выдумывать новый жанр. Каким бы странным ни показался этот тезис на первый взгляд, но главное в игре — геймплей, о чем многие разработчики в последнее время, увы, забывают. Многие, но не орлы из Sigma-Team, для которых интересность — альфа и омега современной игры. Что они вполне убедительно доказали, создав игрушку под названием Alien Shooter.



Полное отсутствие сюжета, несомненно, произведет благоприятное впечатление на изрядно замороченную голову среднестатистического геймера. На некую исследовательскую лабораторию откуда ни возьмись обрушились неясного происхождения монстры. Истреблять нечисть и выяснять причины напасти отправляются вояки столь же неопределенной армейской принадлежности. Все.

Игровой процесс прост и одновременно жутко увлекателен — в изометрической перспективе носимся по уровням, истребляя монстров самого разного калибра. Последних наплодилось не просто много, а очень много. Сотни и тысячи тварей прут изо всех щелей. Наша задача элементарна — мочить, мочить и еще раз мочить. Просто безжалостно истребить всех. Для пущего веселья разработчики разрешили нам выбрать себе персонажа по вкусу — дюжего мачо или хрупкую девушку. Первый отличается исключительным здоровьем и силой, вторая — метко стреляет и шустро бегает. В распоряжении героев — девять моделей оружия, начиная с простых пистолетов и шотганов и заканчивая кошмарными устройствами вроде плазменного ружья и магмо-пулемета.

Помимо оружия, персонажей можно снабдить аж тремя разновидностями бронезилетов, плюс увеличить их силу, жизненную энергию, скорость или меткость при помощи специальных имплантантов. Все это добро достается нам не просто так, а за деньги, которые еще необходимо найти в тайниках или собрать с тел поверженных монстров.

Графика проста и незатейлива. Изометрическая проекция, архаичное 640x480, убогие, по современным меркам, спецэффекты и примитивная анимация... Но! Все эти мелочи просто не замечаешь, с головой погрузившись в ураганный геймплей, который вкупе с убойной музыкой и отменными звуками не дает оторваться от игры вплоть до самого победного конца.

Но даже после того, как неравная битва закончится, непременно возникает желание пройти игру еще разок, а потом еще, еще и еще. Лучшего способа отдохнуть после трудового дня, чем за Alien Shooter, сегодня не найти.

Рейтинг: 8,0

Conflict: Desert Storm 2

Жанр:	3D Action
Издатель/Разработчик:	SCi Games/Pivotal Games
Похожесть:	Delta Force: Black Hawk Down
Системные требования:	CPU 800MHz (1GHz), 128(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Сколько CD:	Один

Очередной 3D Action на тему беззаветной борьбы американской армии с режимом Саддама Хусейна. Звучит современно, однако игра «основана на исторических событиях» и переносит нас в прошлый век, а именно — в 1991 год. Помните операцию «Буря в пустыне»? Именно в эпицентре этой военной кампании мы с вами и окажемся, запустив Conflict: Desert Storm 2.

Что же касается самой игры, то возьмите Delta Force: Black Hawk Down и удалите из нее все положительные моменты, как то — обворожительную графику, динамичный геймплей и пусть плохонькое, но командное управление — и перед нами предстанет Conflict: Desert Storm 2 во всей красе. Графика двухлетней давности, непродуманный интерфейс и полное отсутствие динамики. Разработчики позиционируют игру как «спецназовский симулятор», но говорить о какой-либо вменяемой физике не приходится — пули летят, и ладно.

Кстати, раз уж упомянули Black Hawk Down — помните, что одна из миссий в той игре посвящена заездам на джипе? Так вот, авторам Desert Storm 2, похоже, пришлось по вкусу эта идея, и они решили воплотить ее в своем проекте. Но все получилось, опять же, на редкость криво. Быть может, ребята из Pivotal Games и двигало желание побороть в справедливой борьбе ненавистного конкурента, но никакого боя двух титанов от мира «спецназовских симуляторов» не вышло. Весовые категории как-то не совпали.

Рейтинг: 5,0

Geografix 2

Жанр:	Головоломка
Издатель/Разработчик:	NMG/Kite Software
Похожесть:	Temple
Системные требования:	CPU 500(800)MHz, 64(128)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Довольно забавная помесь тетриса и учебника по географии. Цель игры — собрать из множества мелких «лоскутков» целостную картинку. Только «лоскутками» являются очертания регионов и стран, а конечный результат должен представлять собой географическую карту. Пазл? Не совсем: в отличие от

обычных головоломок, фрагменты паззла поступают в распоряжение игрока по очереди, строго друг за другом, и каждый нужно успеть поставить на место за определенное, весьма ограниченное время. При этом направлять подходящие фрагменты приходится клавишами курсора, так что классический паззл на глазах превращается в самый настоящий тетрис.

Чести быть нарезанными по отдельным регионам удостоились в игре только две страны — Россия и США. Перед появлением "на поле" каждого нового "кличка суши" программа выдает подробную информацию о нем: что за страна, кто в ней живет и тому подобное.

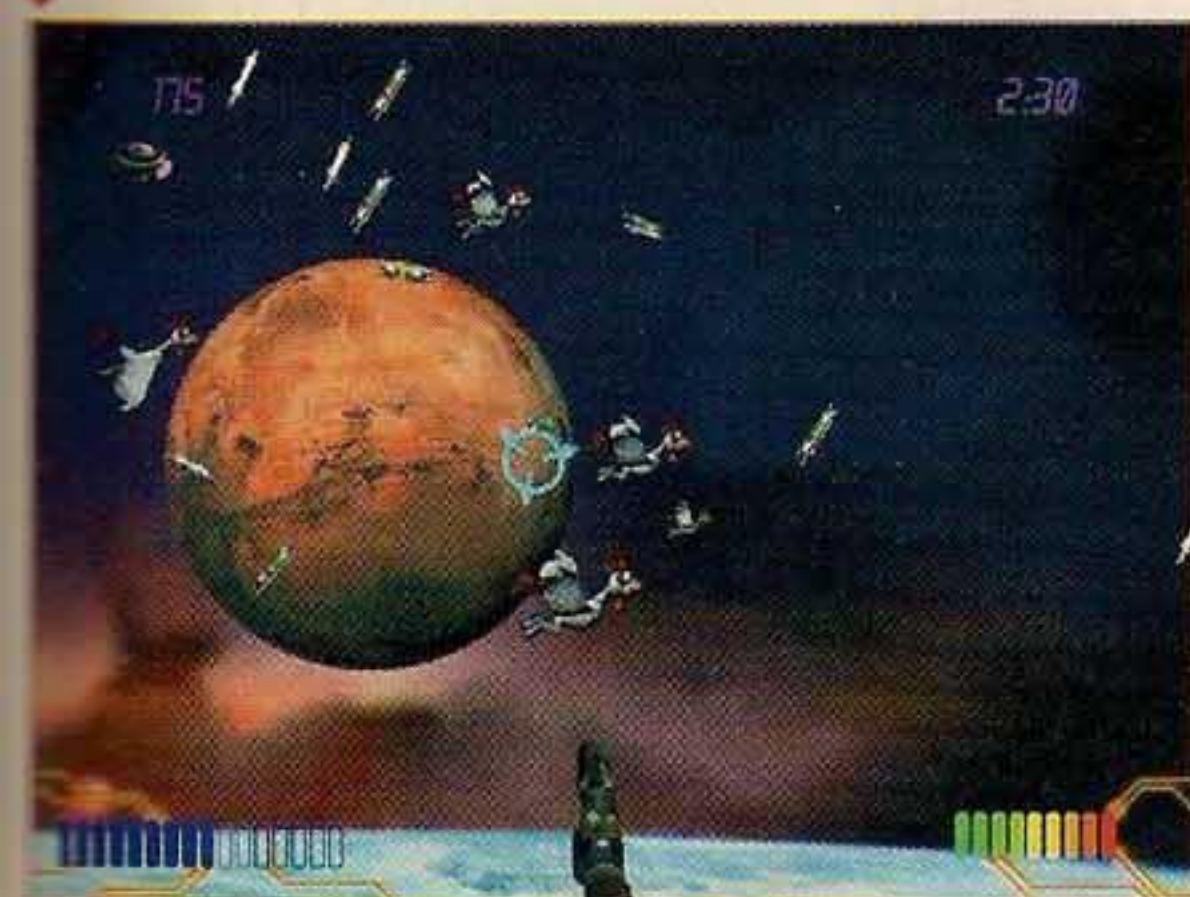
В целом, идея игры сама по себе неплоха, но реализация пестрит множеством недостатков. Игра склонна постоянно вылетать в Windows, в половине случаев не сопровождается справочной информацией положенными фотографиями, да и учебная часть, на мой взгляд, чересчур скупа.

Впрочем, не будем придирааться — игра действительно может помочь избавиться от врожденного топографического кретинизма и запомнить местоположение всяких экзотических стран. Сам проверял.

Рейтинг:  5,0

Битва за планету Неп

Жанр:	Аркада
Издатель/Разработчик:	Media World/Comulti Multimedia
Похожесть:	Chicken Shot
Системные требования:	CPU 400(800)MHz, 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Помните анекдот о шарообразной белой лошади в вакууме? Так вот, это еще не самое удивительное, что может быть на свете. В игре "Битва за планету Неп" нам предстоит иметь дело с... ордами белых кур в открытом космосе. Причем слово "орды" говорит не только о гигантских стаях шантеклеров — космокуры вооружены и очень, очень опасны. По крайней мере, если они прорвутся сквозь орбитальную блокаду к поверхности планеты Неп, всем ее обитателям настанет... словом, им придется несладко. И наш звездолет — их единственная и последняя надежда.

Причем для спасения всех невинных граждан нам нужно сдерживать куриную атаку в течение всего лишь трех минут. Не так уж и долго, но вы попробуйте сохранить веру в победу, когда за куриными крыльями не видно звезд! Впрочем, умелое использование многочисленных секретных бонусов облегчит эту, прямо скажем, небанальную задачу.

В целом игра очень похожа на классику жанра вроде Chicken Shot и эксплуатирует идею интерактивного тира с движущимися мишенями. Никаких замысловатых сюжетов, ни малейших намеков на какую бы то ни было трехмерность или невиданные спецэффекты. Этой забавной аркаде подобные изыски ни к чему.

Рейтинг:  5,0

Пленники свободы

Жанр:	3D Action/Arcade
Издатель/Разработчик:	Media World/Comulti Multimedia
Похожесть:	Rayman 3
Системные требования:	CPU 800MHz (1GHz), 128(256)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один

Откуда у игры такое странное, противоречивое название? Все просто: главный герой "Пленников", совершая космический перелет, обнаружил, что у его корабля заканчивается топливо. Ближайшей автозаправочной станцией оказалась база под названием "Свобода", которая, однако, при попытке приблизиться к ней открыла по кораблю массированный огонь. Главный герой (на то он и герой!) выжил после страшной аварии, но остался без своего "железного коня", в одиночестве и на станции, битком набитой какими-то жуткими существами негуманоидного вида и агрессивных наклонностей.

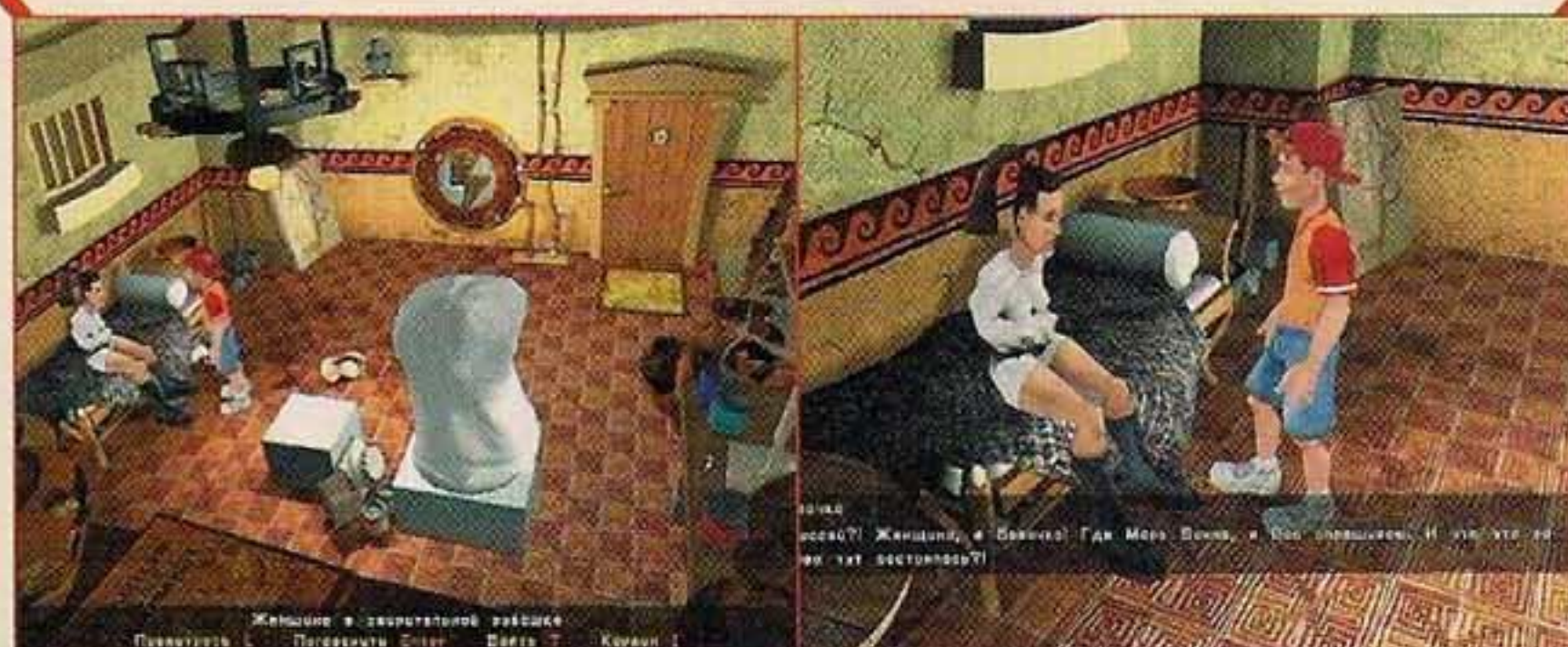
Игра представляет собой довольно увлекательную аркаду с сильным закосом под 3D Action. Беготня по платформам, отстрел инопланетной нечисти и бесконечные прыжковые упражнения. Просто, весело и в меру увлекательно. Единственное, что портит общую картину — не слишком современная графика и унылые спецэффекты. Так что конкурентом Rayman 3 "Пленникам" не быть...

Рейтинг:  6,0



Тринадцатый подвиг Геракла

Жанр:	Квест
Издатель/Разработчик:	Акелла/Spector Studio
Похожесть:	Петя и Василий Иванович спасают Галактику
Системные требования:	CPU 400(700)MHz, 32(64)Mb, 16(32)Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Сколько CD:	Один



Эпическая по размаху борьба неизвестного народного героя Вовочки с учительницей Марь Ивановной закончилась для последней курсом лечения в сумасшедшем доме, а для юного "героя"... Да ничем она не закончилась; напротив, с этого все только началось. Решив нанести пострадавшей "визит вежливости", Вовочка совершенно неожиданно загремел... прямо в древнюю Грецию. Да не в какой-нибудь Коринф или даже Спарту, а на самый Олимп, в жилище богини Афины.

Что за дурдом? Спокойствие, всего лишь сюжет очередного "русского квеста". Впрочем, продолжим: к своему ужасу Вовочка обнаружил, что обитатели Олимпа (кстати, в массовом порядке потерявшие рассудок) считают его ни много ни мало молодым Гераклом, призванным избавить их от последствий некоего загадочного проклятия. Так что делать нечего, и нашему оболтусу приходится взяться за эту неблагодарную работу — от богов, особенно древнегреческих, просто так не отвертеться.

По дороге к победе Вовочке (а вместе с ним и нам) приходится узнать о мире древней Греции много неожиданного. Так, в водах Эгейского моря обнаруживаются подводные лодки; обитатели царства Аида, оказывается, всю пользуются услугами метро; а целитель Эскулап денно и ночью разрабатывает... бактериологическое оружие.

В целом, "Тринадцатый подвиг" — типичный квест, что называется, "мэйд ин Раша". В меру красиво, в меру бре-

www.1soft.ru

интернет-магазин
доставка по России

Более 1800 лицензионных CD!
Подробные описания!



ИГРЫ

МУЛЬТИМЕДИА



ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ



ФИЛЬМЫ MPEG4

Большинство дисков
от 60 до 100 руб.

а также программы 1С
и тысячи Аудио CD

www.1soft.ru

дово и в меру смешно. Загадки и головоломки не слишком сложны, так что всю игру можно пройти буквально за пару вечеров. Впрочем, это будут не худшие вечера в вашей жизни.

Рейтинг: 6,5

Локализации

AquaNox: Сумерки Аквы

Оригинальное название: **AquaNox** • Жанр: **Action/Simulator**
• Издатель в России/Локализация: **1C/Nival Interactive**

ОБ ИГРЕ. Культовый 3D Action, действие которого с первой до последней минуты происходит... под водой. После глобального катаклизма все человечество оказалось на дне морском и теперь строит на глубине новую цивилизацию. И цивилизация эта, надо сказать, переживает не лучшие свои времена:



подводные пираты, подводные биомутанты... ну и подводная же коррупция. Бороться со всей этой пакостью предстоит нашему герою — Эмеральду Фленту, отважному подводнику и просто хорошему парню.

Фантастическая по красоте графика, небанальный сюжет и захватывающий геймплей принесли этой игре вполне заслуженную славу.

ПЕРЕВОД. К локализациям "Нивала" придраться не сложно, а очень сложно, и данный случай — не исключение. Перевод выверен от первой до

последней запятой, озвучка диалогов заставляет вспомнить о почтенном, хотя ныне несколько подзабытом жанре радиоспектакля, а монолог Флента во вступительном ролике тянет на полноценный (и очень хорошо написанный!) рассказ. Качественно подобранные шрифты, никаких грамматических ошибок или несты-



ковок в расположении русских надписей на экране. Подобный скрупулезный подход к локализациям встречается далеко не каждый день. Так держит!

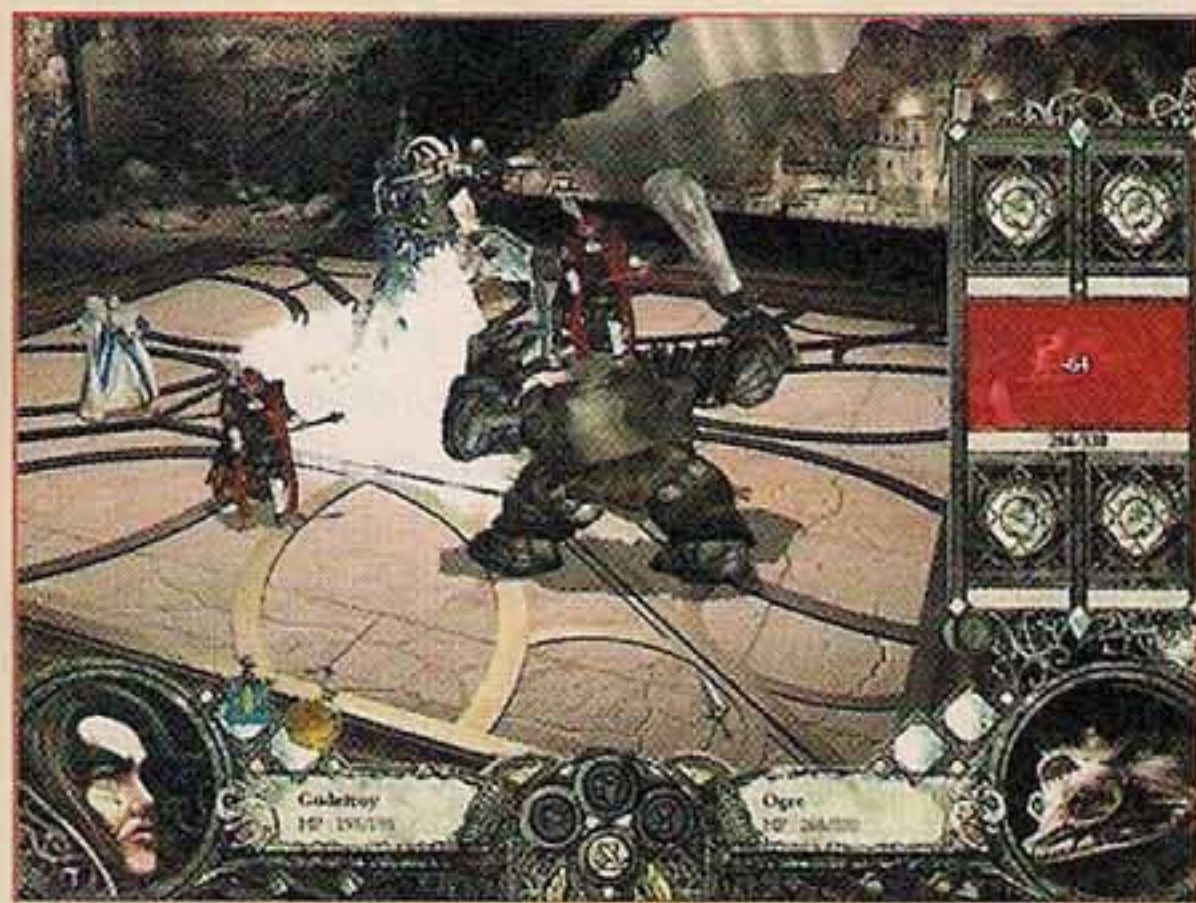
Рейтинг: 9,0

Оценка локализации:

Disciples: Гвардия Света и Disciples: Гвардия Тьмы

Оригинальное название: **Disciples: Guardians of Light** и **Disciples: Servants of Darkness** • Жанр: **стратегия** • Издатель в России/Локализация: **Руссобит-М**

ОБ ИГРЕ. Объединенные силы людей и гномов уничтожили Утера-демона — и Рагнарек (иными словами, конец света) был предотвращен. Победа досталась ценой больших потерь — в людских поселениях Невендара царит безвластие и хаос, гномы лишились вождей и растеряли веками накопленные знания и опыт, Бесрезен так и не смог вырваться из темницы, а Мортис жестоко обманута своим мужем Галеаном... Короче: было плохо, мы победили, но от этого стало еще хуже. В "Гвардии Света" вам дается шанс навести порядок на



лонников оригинальной игры. Мало того — если вы не прошли до конца Disciples II, то поиграть в оба аддона просто не получится. Дело в том, что для успешной карьеры в "Гвардиях" вам необходим герой не ниже 10 уровня развития... Справедливости ради стоит отметить, что без такого героя в новых миссиях делать совершенно нечего. Прокачать нового чемпиона, тренируясь "на кошках", — нельзя: слабых противников в аддонах не предусмотрено.

Так что точнее будет сказать, что "Гвардии" рассчитаны не просто на поклонников игры, а на ее горячих фанатов. Поскольку в геймплей разработчики не добавили ничего принципиально нового, еще раз пройти восемь миссий "Кануна Рагнарека" только для того, чтобы получить доступ к аддонам, способен лишь истинный паладин Света. Или Тьмы. Впрочем, своеобразием лазейка все же оставлена — можно сравнительно быстро развить своего героя, пройдя Disciples II на легком уровне, а затем экспортировать его со всеми награбленными бонусами в аддоны.

ПЕРЕВОД. По сути, Disciples — игра-сага. Жесткая линейность сюжета компенсируется в ней хорошей литературной основой, так что на протяжении всего действия игрок как будто листает страницы большой сказочной книги, где есть и любовь, и интриги, и неожиданные повороты... В свете всего вышеперечисленного перевод скорее похож на подстрочник, в котором никто не задумывался о литературном звучании текста. Чего стоит одно слово "насмехнуться"... Подкачала и озвучка — "голос за кадром" порой откровенно переигрывает и произносит текст с экспрессивной надрывной интонацией, напоминающей псевдохрип некоторых отечественных бардов.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:

Need for Eat

Оригинальное название: **Need for Eat** • Жанр: **для детей от 5 лет** • Издатель в России/Локализация: **Руссобит-М**

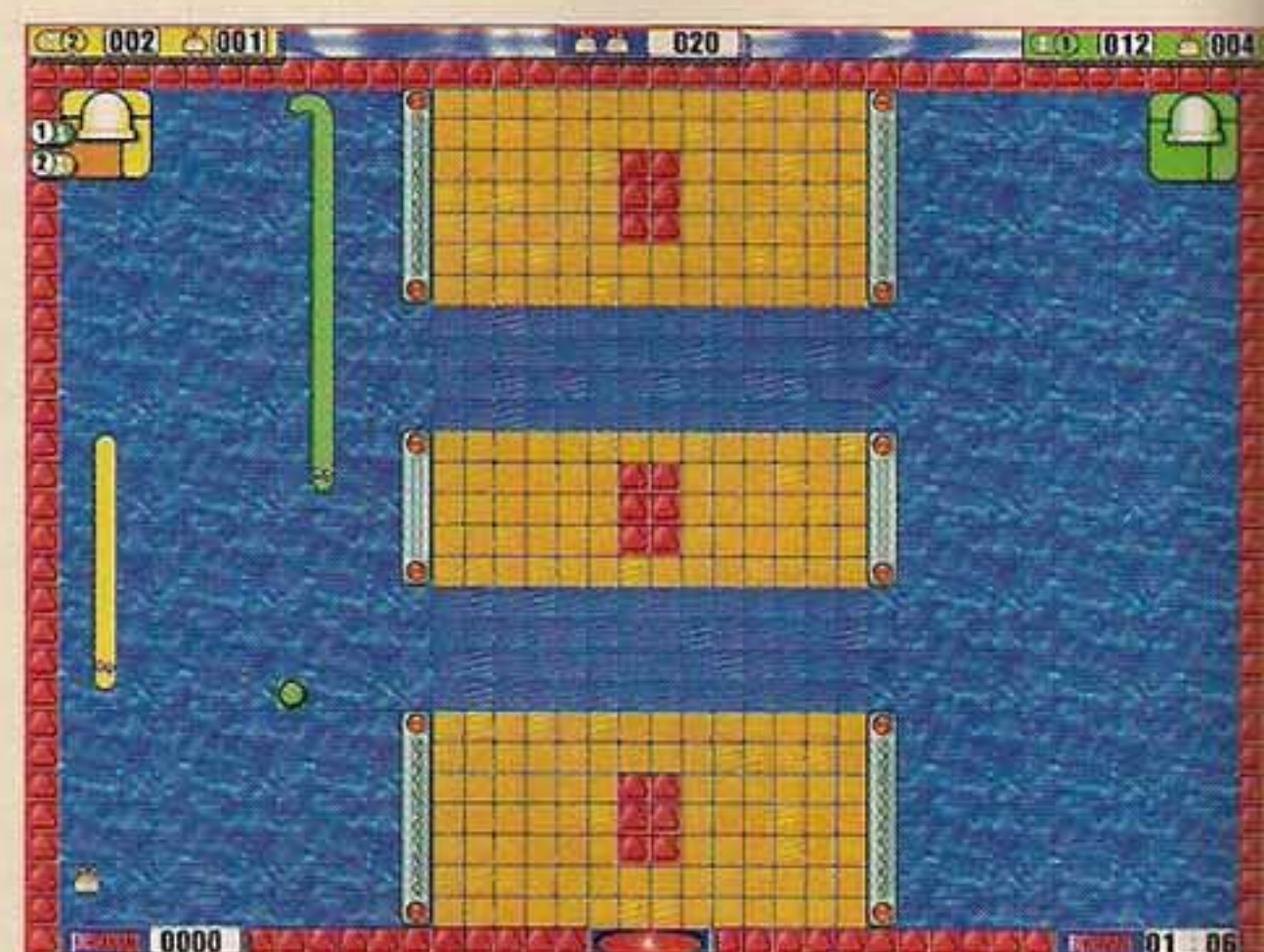
ОБ ИГРЕ. Накормить голодного питона — занятие не из легких: меньше, чем парой десятков кроликов, не обойдешься... Need for Eat — старый добрый "Питон", изрядно помолодевший и сменивший кожу. Суть игры — все та же: перемещаясь по карте, нам нужно уворачиваться от препятствий, попутно пожирая все, что съедобно. Препятствий, по сравнению с оригинальной игрой, стало куда больше — несчастной змее придется протискиваться сквозь желоба, уворачиваться от резак и прятаться в трубах. Есть в игре и разнообразные бонусы, вроде временной неуязвимости или ускорения движения.

Еще один замечательный момент: в Need for Eat можно играть вчетвером — каждый участник наделяется при этом персональным "гадом" особого цвета. А соревнования между ними устраиваются по двум категориям: в первой из них принимается зачет по скорости поедания (кто раньше "сглочит" тех самых кроликов), тогда как во второй приоритетной становится конечная длина "обжоры".

ПЕРЕВОД. Локализация неплоха, подбор шрифтов оставляет очень приятное впечатление, а вот сам текст иногда ставит в тупик. Все-таки фраза "здесь вам надо поедать кроликов" звучит как-то не совсем по-русски, хотя грамматически придраться вроде и не к чему.

Рейтинг: 7,0

Оценка локализации:



Speed Challenge: Гонки глазами Жака Вильнева

Оригинальное название: **Speed Challenge** • Жанр: **гонки**
Издатель в России/Локализация: **1С**

ОБ ИГРЕ. Да-да, название игры — не просто хитрый рекламный трюк. В разработке Speed Challenge действительно принимал прямое и непосредственное участие сам Жак Вильнев. Так что это не просто игра, а можно сказать, любимое детище знаменитого гонщика и проект-его-мечты... Мечты о чем? Ну разумеется, об идеальных гонках!

Модели машин, предлагаемые на выбор игроку, приблизительно равны по своим характеристикам, так что однозначных авто-фаворитов в Speed Challenge нет, а значит, исход любого состязания зависит, по большому счету, только от вашего водительского опыта. И потребуется его от вас немало.

Вписать в поворот, используя для игры клавиатуру, — задача почти запредельная. Даже джойстик в Speed Challenge не слишком облегчает жизнь. Сразу видно, что делал игру настоящий ас, которому все эти трудности — только в радость.

Что же касается внешнего оформления, то во время работы над



графическим движком глаза Жака Вильнева наверняка были закрыты. Графика в игре выглядит сносно, но не более того — подкачали текстуры, модели авто и общий дефицит полигонов всего окружения.

ПЕРЕВОД. Локализация сделана на совесть — добротнo, опрятно, грамотно. Особенно хорош подбор шрифтов — полюбуйтеcь хотя бы на оформление самого игрового экрана. Только вот названия моделей машин локализаторы почему-то оставили оригинальными, английскими. Кроме того, во время создания своего гоночного альтер-эго нельзя набрать его имя кириллицей — будьте добры называться Vasya, а не "Васей". Но в целом, если бы не эти досадные промахи, локализация заслуживала бы высшей оценки.

Рейтинг: 6,0

Оценка локализации:

Лунный магнат

Оригинальное название: **Moon Tycoon** • Жанр: **Экономический симулятор** • Издатель в России/Локализация: **1С**

ОБ ИГРЕ. Кто из нас в детстве не читал фантастические рассказы о

лунных поселениях? И кто не мечтал хотя бы однажды пожить в одном из них или даже построить нечто подобное? В игре "Лунный магнат" нам предоставляется уникальная возможность насладиться всеми прелестями лунного градостроительства. Первой из прелестей станет необходимость в срочном порядке

возводить кислородную фабрику — не то все последующие радости жизни окажутся невозможны по причине элементарной и печальной — отсутствия воздуха. К вашему сведению: жить на Луне — дорого.

Строительство в сложных условиях, вода на вес золота, а в игре наш стройотряд посажен на полную самокупаемость. Деньги придется добывать либо прямо из лунных недр (всяческие полезные ископаемые), либо вoвсю привлекая на



Танк Т-72

БАЛКАНЫ В ОГНЕ

- Игра-симулятор разработана на основе событий гражданской войны в Югославии 1990-1992 годов
- Реальные объекты, смоделированные по фото- и видеоматериалам
- Вам предстоит освоить три вида боевой техники: танки Т-34, Т-55 и Т-72
- Реалистичная физика ходовой части танков и машин, полета вертолета
- Имитация повреждений различных узлов техники, и членов экипажа
- Голосовая связь по сети, реалистичные прицелы с приборами ночного видения
- Учет траектории полета пуль, снарядов и ракет
- Динамический ландшафт со множеством естественных преград, изменяющийся в результате взрывов
- Анимация деревьев и растительности
- Достоверные погодные явления (дождь, снег, молнии, объемные облака, радуга)



Системные требования

PC Windows 98/2000/XP

Минимальная конфигурация: P4/Celeron >1ГГц, ОЗУ 256, видео GF2Ti или GF4MX

Рекомендуемая конфигурация: P4/Celeron >2ГГц, ОЗУ 512, видео Radeon 9500 и лучше (128 Мб) SB Audigi совместимая звуковая карта, джойстик

Узнать подробности: <http://game.iddk.ru>

Купить: Интернет-магазин: <http://shop.iddk.ru>

Для оптовиков: (095) 946-5798, 946-5733,

www.iddk.ru, e-mail: sale@iddk.ru

станцию любопытных туристов. Так что космодром при поселке нам потребуется в любом случае — будем ли мы отправлять куда подальше добытую руду или же, напротив, принимать гостей...

Вердикт: тайкун как он есть, без наворотов и особых достижений в плане геймплея.

ПЕРЕВОД. Локализация выполнена на вполне достойном уровне, грамматических и стилистических ошибок в текстах и надписях обнаружено не было, а продуманный дизайн шрифтов сглаживает не слишком приятное впечатление от неряшливой графики.

Рейтинг: ■■■■■ ■■■■■ 6,0

Оценка локализации: 😊😊😊

Танкистагоры

Оригинальное название: *Spacetanks* ● **Жанр:** аркада ● **Издатель в России/Локализация:** Акелла

ОБ ИГРЕ. Классическая аркадная забава: дуэль мультяшных танчиков, которые затеяли перестрелку... через космическое пространство. Что же



еще остается, если исходные позиции заняты "дуэлянтами" на разных планетах? Планет — три: две зарезервированы под участников состязания, а третья — болтается где-то посередине в качестве дополнительного центра тяжести, что изрядно запутывает и без того сложные траектории полета снарядов. Среди вооружения танков попадают весьма

любопытные экземпляры — резиновые боевые машины, а в перечне снарядов присутствуют тухлые яйца и кокосовые орехи. Короче говоря — отличная игра "под пиво" для шумных компаний.

ПЕРЕВОД. Локализации хочется всю расточать комплименты — настолько она задалась. Кондовый унтер-офицерский юмор сочетается в ней с доброй иронией бравого солдата Швейка, что замечательно вписывается в общий настрой действа. А весело-разухабистые шрифты в комиксном стиле и вообще создают ощущение непрекращающегося карнавала.

Рейтинг: ■■■■■ ■■■■■ 5,0

Оценка локализации: 😊😊😊

Тотальное истребление

Оригинальное название: *Total eXtinction* ● **Жанр:** аркада ● **Издатель в России/Локализация:** Акелла



ОБ ИГРЕ. Ник Настер

один из самых талантливых Особых Агентов в Интерпланетарной Федерации. К тому же он стратегический советник космо-спецназа. Его семья погибла во время атаки чужих на Зета 2, когда жители системы превратились в симбиозные организмы класса-3. Теперь они наполовину люди, наполовину машины, несущие в себе неизвестный

биологический вирус. Задача Настера — остановить эпидемию и уничтожить всех инфицированных...

Игра — прекрасный образец платформенной аркады вроде *Duke Nukem: Manhattan Project*, динамичная, захватывающая и... чрезвычайно кровавая. Все как обычно — бегаем, прыгаем (кстати, очень высоко), отстреливаем все, что попадает по пути, попутно собирая бонусы и оружие. Кстати, оружия в игре — предостаточно: от самого обыкновенного UZI (пережившего, надо понимать, века) до фотонного огнемета. Впечатляет и графика, напрочь заставляя забыть о весьма "архаичной" по нынешним временам основе игры.

ПЕРЕВОД. Поскольку текста в игре немного, локализация сводится к русификации главного меню и интерфейса. Они, равно как и немногочисленные подписи в самой игре, переведены без всяких ошибок. Просто качественная локализация без особых претензий.

Рейтинг: ■■■■■ ■■■■■ 6,5

Оценка локализации: 😊😊😊

Составитель: Армен Есаулов (undead@igromania.ru)

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Представляем вашему вниманию новейшую сводную таблицу отечественных локализаций.

Возможные сокращения: B — Box (коробка), Db — DVD-box (коробка из-под DVD), J — Jewel (обычный футляр для CD).

Данная таблица состоит из трех разделов:

1) **НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ.** Здесь публикуются последние добавления в таблицу. Подписан контракт на локализацию новой зарубежной игрушки? Строчка об этом впервые появится именно здесь. Появится, чтобы через месяц переместиться в следующий раздел — "В разработке".

2) **В РАЗРАБОТКЕ.** Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Изменения и обновления, вносимые в этот раздел от номера к номеру, выделяются курсивом.

Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки, и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в следующий, заключительный раздел — "В продаже".

3) **В ПРОДАЖЕ.** Сюда помещаются все те игры, которые уже можно купить. Данный список

растет изо дня в день, и процесс это бесконечный... в отличие от количества журнальных страниц, которых всегда не хватает. Именно поэтому в полном объеме информацию о тех локализациях, которые в продаже, мы публикуем только на компакт-диске. А здесь мы предлагаем вам перечень игр, которые появились в продаже совсем недавно.

На компакт-диске полный вариант таблицы вы сможете посмотреть, зайдя в раздел "По журналу". Таблица представлена в формате .xls.

Редакция "Игромании" напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Blitzkrieg: Total Challenge	1C/Nival Interactive	Intex Publishing		4 кв 2003
Chickenator (Курогеддон)	Руссобит-М	City Interactive	J	Октябрь 2003
Claw (Капитан Клык)	Руссобит-М	Monolith Productions	J	4 кв 2003
Gruntz (Gruntz. Месть Карпузики)	Руссобит-М	Monolith Productions	J	4 кв 2003
Haegemonia. The Solon Heritage	1C/Nival Interactive	Wanadoo/Digital Reality		4 кв 2003
Kelly Slater's Pro Surfer (На Гребне Волны)	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Monster Truck Fury (Монстры Бездорожья)	Акелла	Iridon Interactive	J,Db	4 кв 2003
Robocor	1C/Nival Interactive	Titus Interactive Group		4 кв 2003
ScoobyDoo: Phantom of the Knight	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
ScoobyDoo: Showdown in GhostTown	1C/Nival Interactive	The Learning Company		4 кв 2003
Slimf's Bowlielash (Вышибалы)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Procontis	J	Ноябрь 2003
SpyHunter	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
The Legend: King's Legacy	NMG	Mayhem Studios/DXT	J,Db	Декабрь 2003
Tony Hawk's Pro Skater 4	Руссобит-М	Aspyr	J	4 кв 2003
Warlord's IV: Heroes of Etheria (Варлорды IV: Герои Этерии)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ubi Soft	J	Декабрь 2003

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
X-Beyond the Frontier				
X-Эпизод I — По Ту Сторону Границы	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J	1 кв 2004
X-Tension (X: Эпизод II — Мобилизация)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Egosoft	J	1 кв 2004

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
1000 years	Акелла	eSOFNET	J,Db	2003
3D Ground Zero (Планета Сокровищ)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
3D Mars Mission (Миссия: Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Swiked Softworks	J	Ноябрь 2003
Against Rome (Против Рима)	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Agapito's Crazy Adventure (Агапито: Безбашенные Каникулы)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Airline Tycoon Evolution (Аэропорт: Эволюция)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Alien DNA (Вирус)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Monkey Byte	J	Октябрь 2003
Amenophis (Проклятие Фараонов)	1С	DreamCatcher Interactive		2003
Angels vs. Devils (Добро Против Зла)	1С	Не объявлен	J	4 кв 2003
Apache 2	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Arcade Bowling (Аркадный Боулинг)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Октябрь 2003
Armobiles (Боемобили)	1С/Логрус	Не объявлен	J	2003
Ballerburg	1С	HD Interactive		2003
Battle Cruiser Generation	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Cruiser Millenium	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Battle Race 3D (Максимальное Ускорение)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Январь 2004
Big Buck Trophy Hunt (Большая Охота)	Новый Диск	Stellar Stone		2003
Bikini Karate Babes (Бабцовский Клуб: В Бикини и Без)	Новый Диск	Creative Edge Studios	J,Db	Октябрь 2003
Black & White 2	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Board Games (Настольные Игры)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Bubble Trouble	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Декабрь 2003
Car Tycoon (Автомагнат)	1С/Nival Interactive	Fishtank/Vectorcom Development		4 кв 2003
Cargo Tycoon	Акелла	JoWood	J,Db	2003
Chaos (Хаос)	Акелла	eSOFNET	J,Db	4 кв 2003
Chicago 1930	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Январь 2004
Civil War	1С/Логрус	Octagon/Walker Boys Studio		2003
Commandos 3: Destination to Berlin (Коммандос 3: Пункт Назначения — Берлин!)	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Октябрь 2003
Counter-Strike: Condition Zero	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Crazy Designer	snowball.ru/Новый Диск	T*Time	J,Db	1 кв 2004
Crime Patrol (Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
Crime Scene Investigation	1С/Логрус	Ubi Soft	J	2003
Crusader Kings (Крестоносцы)	1С/snowball.ru	Snowball Interactive/Paradox	J,Db	4 кв 2003
Crystal Worlds (Звездные Врата)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Cycling Manager 3	Акелла	Cyanide studio	J,Db	4 кв 2003
Darkened Skye	1С/snowball.ru	SSI	J,Db	1 кв 2004
Day of the Mutants	1С	Techland		2003
Deep Sea Tycoon (Повелитель Глубин)	1С	Anarchy Enterprises		2003
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre	1С/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Delta Force: Black Hawk Down — Team Sabre (Отряд "Дельта": Операция "Цунами")	1С/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	2 кв 2004
Dragonfarm (Обитель Драконов)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Ноябрь 2003
DreamWalker	Руссобит-М	Metropolis	J	Декабрь 2003
Drug Wars (Картель: Кокаиновые Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Duality	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Duke Nukem Forever	1С/Логрус	Take 2/3D Realms		2003
Earth 2160 (Земля 2160)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	1 кв 2004
Empire of Magic	Новый Диск	Mayhem Studios	J,Db	4 кв 2003
Enigma: Rising Tide (Код "Энигма": Секретный Фарватер)	Новый Диск	GMX Media	J,Db	Октябрь 2003
Eric Young's Squad Assault: West Front	Новый Диск	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Euro Club Manager 03/04	Акелла	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
FIFA 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Fire Chief (Пекло)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Monte Cristo	J,Db	Октябрь 2003
Foo	1С/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Froggy Castle (Жабы)	1С	RealOne Arcade	J	4 кв 2003
Frontline Command	1С	Koch Media	J	2003
Fun Pinball (Поймай Удачу)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Октябрь 2003
Galactic Patrol (Межгалактический Патруль)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Monkey Byte	J	Октябрь 2003
Giant Eagle II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Gothic 2 (Готика 2)	Акелла	JoWood	J,Db	4 кв 2003
Great Qin Warriors (Бессмертные Воины Шихуана)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Октябрь 2003
Grom	1С/Nival Interactive	CDV/Rebelmind		4 кв 2003
Ground Control 2	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Gun Metal (Братство Стали)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Yeti Studios Limited	J,Db	Октябрь 2003
Halcyon Sun (Солнце Халкиона)	Новый Диск	Brightstar	J,Db	Октябрь 2003
Half-Life 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Hannibal	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Harry Potter: Quidditch World Cup	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Октябрь 2003
Hidden and Dangerous II	1C/Логрус	Take 2/Illusion Softworks		2003
Highland Warriors (Горцы. Битва за Шотландию)	1C/Nival Interactive	Data Becker/Soft Enterprises	J	4 кв 2003
Insectiside (Жуки-Пауки)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	FIDIM Interactive	J	Октябрь 2003
It Came From the Desert (Ужас Пустыни)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
James Bond 007: Everything or Nothing	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Jerusalem				
The 3 Roads to the Holy Land (Иерусалим)	1C/Nival Interactive	Cryo/Arxel Tribe		2003
Jetfighter 5: Homeland Protector	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Joint Operations (Операция "Вулкан")	1C/snowball.ru	NovaLogic	J,Db	1 кв 2004
Judge Dredd vs. Judge Death	1C	Vivendi	J	2003
Jules Vernes 2	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Kicker	Руссобит-М	JoWood	J	4 кв 2003
Kids in Distress				
(Что Такое Хорошо, Что Такое Плохо)	Новый Диск	Nawar	J,Db	Октябрь 2003
Kingdom Under Fire	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Декабрь 2003
Knight Shift (Рыцари за Работой)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	4 кв 2003
Kohan 2: Battle of Ahriman				
(Кохан 2: Битва Аримана)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Октябрь 2003
Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness	Новый Диск	Eidos Interactive	Db	4 кв 2003
Law and Order				
(Закон и Порядок: Смерть за Деньги)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Law and Order 2 (Закон и Порядок 2)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
Legend of Zord (1001 Ночь: Легенда о Зорде)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	enjoy Software	J	Октябрь 2003
Leisuresuit Larry VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Октябрь 2003
Life on Mars (Твой Марс)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Lion Heart	1C	Interplay		2003
Lord of the Rings: Return of the King	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Lost Idols (Возвращение Золотого Идола)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Suricate	J	Октябрь 2003
Mad Dog 2: The Lost Gold				
(Бешеный Пес 2: Пропавшее Золото)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Ноябрь 2003
Master Li	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Meteor Blade	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Metropolis (Метрополис)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Aworld Shareware	J	Ноябрь 2003
Mistmare	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
Moomintrolls: Hide & Seek				
(Муми-тролли: Таинственный Гость)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomintrolls: Lamp				
(Муми-тролли: Укрощение Лампы)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomintrolls: Out at the Sea				
(Муми-тролли: Морская Прогулка)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	4 кв 2003
Moomoins 1-6	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	2003
Mortyr 2	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Декабрь 2003
NBA Live 2004	Софт Клуб	Electronic Arts	B	Ноябрь 2003
Netricular (Нетрикулятор)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	FIDIM Interactive	J	Октябрь 2003
Neverend	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Mayhem Studios	J	Декабрь 2003
No Name War (Безымянная Война)	NMG	AMC Creation	J	2003
Omega Stones (Портал Времен)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	4 кв 2003
One Must Fall: Battlegrounds	1C/Nival Interactive	Diversions Entertainment		2003
Operation: Air Assault	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
P2	Руссобит-М	City Interactive	J	Декабрь 2003
Pacific Warrior 2				
(Ударная Эскадрилья: В Небе над Тихим)	Акелла	InterActive Vision	J,Db	4 кв 2003
Painkiller (Painkiller: Крещеный Кровью)	Акелла	DreamCatcher Interactive	J,Db	1 кв 2004
Patrician 3	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Phantom Crash	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	Ноябрь 2003
Pilot Down	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J	Январь 2004
Post Mortem	1C/Логрус	Microids		4 кв 2003
Prince of Persia: The Sands of Time	Акелла	Ubi Soft	J,Db	4 кв 2003
Prince of Qin	1C	Strategy First		2004
Pro Beach Soccer (Пляжный Футбол)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Ноябрь 2003
Pure Pinball (Кати Шары!)	1C/snowball.ru	Iridon	J,Db	4 кв 2003
Rabid Dogs 2 (Бешеные Псы)	Акелла	Zuxxez Entertainment	J,Db	4 кв 2003
Rails Across America (Америка на Шпалах)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Ноябрь 2003
Rainbow Six 3: Athena Sword	NMG	Ubi Soft	J	Декабрь 2003
Ranse	1C/Логрус	Soar		2003
Red Faction 2	1C	THQ		4 кв 2003
Ring 2: Twilight of the Gods	1C/Логрус	Arxel Tribe		2003
RoboForge (Кибергладиаторы)	Акелла	Liquid Edge Games	J,Db	4 кв 2003
Rock Manager 2	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	1 кв 2004
Rocket Ranger	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003



75-й годовщине выхода романа посвящается!



Многоразовый
нелинейный
квест

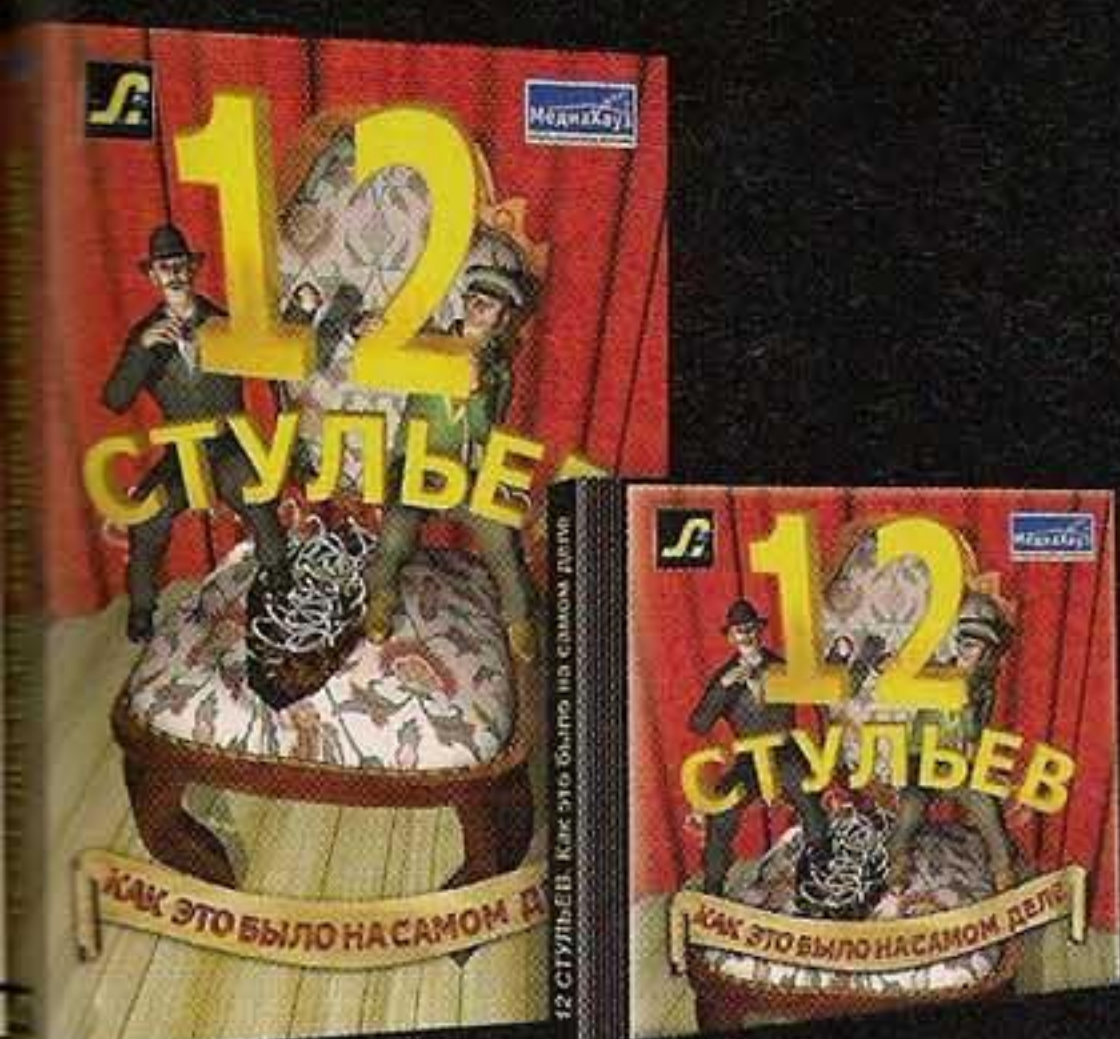
102
варианта
прохождения

Ищи бриллиант в DVD-упаковке игры!

Четыре
сюжетные
развязки

Исторически
достоверные
улицы Москвы

Их безуспешно искали, а они всегда есть в ювелирном салоне VICENZA (Москва, Олимпийская деревня-98, ТРК "Магнит")



12 СТУЛЬЕВ

Как это было на самом деле

Магазины «МедиаХауз»

ТЦ «Горбушкин Двор»

Москва, Багратионовский проезд, д. 7, 2 этаж, пав. F2-040
(м. «Багратионовская»)

ТЦ «Электроника на Пресне»

Москва, Звенигородское шоссе, д. 4, павильон С-6
(м. «Улица 1905 года»)

Диск можно приобрести в сети магазинов «Союз», «Белый Ветер», «Видеосервис»

Информация, заказ дисков с доставкой по Москве и России: (095) 931-92-69
Липерский отдел: (095) 737-88-55 info@mediahouse.ru www.mediahouse.ru

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Sacred (Князь Тьмы)	Акелла	Ascaron	J,Db	1 кв 2004
Saga	1C/snowball.ru	Pan Interactive	J,Db	1 кв 2004
Salamambo (Саламambo)	1C	The Adventure Company		2003
Savage Skies (Дикие Небеса)	Акелла	iRock Interactive	J,Db	4 кв 2003
Shade: Wrath of Angels	1C	Cenega		2003
Silent Hunter II	1C/Логрус	Ubi Soft		2003
Simon the Sorcerer 3D	snowball.ru/Новый Диск	Crucial	J,Db	Октябрь 2003
Soccer Manager Pro	Руссобит-М	JoWood	J	4 кв 2003
Soldner: Secret Wars	Руссобит-М	JoWood	J	Декабрь 2003
Space Arcade Collection (Звездные Войны)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	eGames	J	Январь 2004
Spellforce	Руссобит-М	Phemonic	J	Ноябрь 2003
Star Trek: Star Fleet Command 3	1C	Activision		2003
Steel Beasts GOLD	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Steel Beasts II	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Strategic command 2	Акелла	GMX Media	J,Db	4 кв 2003
Strident	Руссобит-М	Phantagram Interactive	J	2 кв 2004
Strike Fighters	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	1 кв 2004
Svea Rike III (Варяги: Северные Дружины)	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	Октябрь 2003
Swordman II	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Tachyon (Жестокие Звезды)	1C/snowball.ru	Novalogic	J,Db	4 кв 2003
Tennis Masters Series 2002	1C/Логрус	Microids		4 кв 2003
The Curse: The Eye of Isis (Проклятие Изиды)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Wanadoo	J,Db	Декабрь 2003
The Guild Addon	Руссобит-М	JoWood	J	Октябрь 2003
The Last Bounty Hunter (Последний Охотник)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Декабрь 2003
The Sims Online	Софт Клуб	Electronic Arts	B	4 кв 2003
The Three Stooges (Большой Переполюх)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Third Crusade	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar	J	Декабрь 2003
Throne of Darkness	Софт Клуб	Vivendi	B	4 кв 2003
TOCA Race Driver	1C/Nival Interactive	Codemasters		4 кв 2003
Torrente (Торренте Ла Бомба)	1C	Electronic Arts		4 кв 2003
Tortuga (Тортуга)	Акелла	Ascaron	J,Db	4 кв 2003
Trainz	1C/Логрус	Axel Tribe		2003
TRON 2.0	snowball.ru/Новый Диск	Buena Vista Games	J,Db	1 кв 2004
UFO Aftermath	1C	Cenega	J	4 кв 2003
Ultimate Trainz Collection (Твоя Железная Дорога)	Акелла	Auran Games	J,Db	4 кв 2003
Underlight	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Lyra LLC	J	Январь 2004
Uplink (Сеть)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Introversion Software	J	Ноябрь 2003
Victoria	1C/snowball.ru	Paradox	J,Db	1 кв 2004
Vietcong	1C/Логрус	Take 2		4 кв 2003
Vietnam War: Ho Chi Minh Trail (Вьетнам: Тропа Хо ши Мина)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Декабрь 2003
War and Peace	1C/Nival Interactive	Microids		2003
Warrior Kings Battles	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Empire Interactive	J	Ноябрь 2003
Waterloo (Ватерлоо)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Октябрь 2003
White Fear	1C/Логрус	Microids		2003
Wind & Cloud 2	Руссобит-М	InterServ International	J	2003
Wings (Ac)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Blackstar		4 кв 2003
Wings of Honour	Руссобит-М	City Interactive	J	Октябрь 2003
World War II: Frontline Command	1C	Codemasters		2003
WWW43	Руссобит-М	Mirage Interactive	J	Ноябрь 2003
X2: The Treat (X2: Угроза)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Ego soft	J,Db	Ноябрь 2003
Xpand Rally	1C	Techland		2003
Yager	1C	THQ		4 кв 2003
Гонки в Диснейленде	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	Октябрь 2003
МЕЛКИЙ СНЕГИРЬ СОЛИТ 2КГ: Шутки Палачей	Руссобит-М	Konjani	J	4 кв 2003
Приключения Джулии 2	Новый Диск	Compedia	J,Db	Октябрь 2003
Тарзан	Новый Диск	Disney Interactive	J,Db	4 кв 2003

В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Chessmaster 9000	Акелла	Ubi Soft	J,Db	Сентябрь 2003
Chrome	1C	Techland		Сентябрь 2003
eXtinction (Тотальное Истребление)	Акелла	Merscom	J,Db	Сентябрь 2003
Grand Theft Auto: Vice City	Софт Клуб	Rockstar	B	Сентябрь 2003
Hanoi Tower (Башня)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Idigicon	J	Сентябрь 2003
Homeworld 2	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Incredible Machine: Contraptions (Занимательная Механика: Головоломки)	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Jurassic Park: Operation Genesis	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Kaan: Barbarian's Blade (Каан-варвар)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Cryo	J,Db	Сентябрь 2003
King's Quest VII	Софт Клуб	Vivendi	B	Сентябрь 2003
Mad Dog 1 (Бешеный Пес)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Digital Leisure	J	Сентябрь 2003
Massive Assault	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Wargaming	J	Сентябрь 2003
Midnight Club II	Софт Клуб	Rockstar	B	Сентябрь 2003
Neighbours From Hell (Как Достать Соседа)	Бука	JoWood	J,Db	Сентябрь 2003

ДЕЛО_13



ПЯТЬ ЛЕТ НАЗАД В НЕБОЛЬШОМ ПРИБАЛТИЙСКОМ ГОРОДКЕ
ПОШЛА ЧЕРЕДА ЖЕСТОКИХ УБИЙСТВ: ПОЛИЦИЯ ОКАЗАЛАСЬ
БЕСПОМОЩНА ПЕРЕД ТАИНСТВЕННЫМ ПРЕСТУПНИКОМ.
ЗАКОНЧИЛСЯ КОШМАР ТАК ЖЕ ВНЕЗАПНО, КАК И НАЧАЛ-
СЯ, И НИКТО ТАК И НЕ УЗНАЛ, КТО ОКАЗАЛСЯ УБИЙЦЕЙ.
ЭТОЙ ОСЕНЬЮ ОН ВЕРНУЛСЯ. ВАМ, НОВОМУ ШЕФУ ПОЛИ-
ЦИИ, ПРЕДСТОИТ РАСКРЫТЬ ЭТУ КРОВАВУЮ ТАЙНУ И ПРЕ-
ДОТВРАТИТЬ НОВЫЕ УБИЙСТВА.



- ОДИН ИЗ ЭТИХ ГОРОЖАН – СЕРИЙНЫЙ УБИЙЦА
- ДВА ВЗМАХА НОЖОМ ОБОРВУТ ЧЬЮ-ТО ЖИЗНЬ
- ТРОЕ ПОДОЗРЕВАЕМЫХ СОЗНАЮТСЯ В УБИЙСТВАХ
- ЧЕТЫРЕ СЛЕДОВАТЕЛЯ ПОЙДУТ ПО СЛЕДУ ЖЕСТОКОГО ПРЕСТУПНИКА
- ДЕЛО ЗАВЕРШИТСЯ ОДНОЙ ИЗ ТРЕХ НЕОЖИДАННЫХ РАЗВЯЗОК

РОЛИ ДУБЛИРОВАЛИ АКТЕРЫ ТЕАТРА И КИНО: А. БЫКОВ,
В. ВИХРОВ, С. ГАБРИЕЛЯН, А. ГРЕБЕНЩИКОВА, М. ЕВСТАФЬЕВА,
В. КОПП, А. ЛЕНЬКОВ, Е. МОЛОДОВА, Е. МОРОЗОВА,
Д. НАЗАРОВ, С. ЧОНИШВИЛИ, А. ЯРОСЛАВЦЕВ.

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru
искусство делать игры



PAN VISION

В ПРОДАЖЕ
С НОЯБРЯ



В ПРОДАЖЕ

Название	Рос.издатель/Локализация	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Savage Arena (Бои Без Правил)	Новый Диск/Медиа-Сервис 2000	Age	J,Db	Сентябрь 2003
Shanghai Dragon (Шанхайский Дракон)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	Epie Entertainment	J	Сентябрь 2003
The Fight for Freedom (Вечная Битва)	Интенс/Медиа-Сервис 2000	DEN Software	J	Сентябрь 2003
Worldwide Scenery For X-Plane 6 (Ландшафты Всего Мира. Северо-запад)	Бука	Sniper Entertainment	J	Сентябрь 2003
Alien Shoter (Alien Shooter: Начало Вторжения)	Руссобит-М	Sigma-Team	J	Октябрь 2003
Aquanox: Revelation (Акванокс 2)	Руссобит-М	JoWood	J,Db	Октябрь 2003
CID — The Steppenwolf Case (Дело_13)	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	Октябрь 2003
Gorky Zero	Руссобит-М	Metropolis	J,Db	Октябрь 2003
Moomintrolls: Invisible Child (Муми-тролли: Чудесное Превращение)	1C/snowball.ru	WSOY	J,Db	Октябрь 2003
Northland (Мир Викингов)	snowball.ru/Новый Диск	Strategy First	J,Db	Октябрь 2003
Nosferatu (Вампиры)	1C/snowball.ru	PAN Vision	J,Db	Октябрь 2003
Republic: The Revolution (Республика: Революция)	Новый Диск	Eidos Interactive	J,Db	Октябрь 2003
Space Pod (Орбитальные Разборки)	Акелла	Robusta Entertainment	J,Db	Октябрь 2003
The Elder Scrolls III: Bloodmoon	1C/Акелла	Bethesda	J,B	Октябрь 2003
Will Rock	Руссобит-М	Ubi Soft	J	Октябрь 2003
Адский субботник: Охотники небес	МедиаХауз	МедиаХауз	J	Ноябрь 2003
Кузя. Троллебол	МедиаХауз	МедиаХауз	J	Ноябрь 2003
Бешенный пропеллер	МедиаХауз	МедиаХауз	J	Ноябрь 2003

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ПРОЕКТЫ
НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

Таблица отечественных игровых проектов строится по тому же принципу, что и список локализаций.

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Alice's Space Adventure (Тайна Третьей Планеты)	Акелла	Акелла	J,Db	4 кв 2003
Treasure Hunt	Anvil Entertainment	NMG	J	Декабрь 2003
Магические шахматы	Superempire Interactive Inc.	NMG	J	Октябрь 2003
Рандеву с Незнакомкой. Клубника По-деревенски.	ExE Soft	Руссобит-М		Октябрь 2003

В РАЗРАБОТКЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Axle Rage	Акелла	1C		2004
Besieger (Осада)	Primal Software	Акелла	J,Db	4 кв 2003
FireStarter	GSC Game World	Руссобит-М		Октябрь 2003
Homeplanet: Игра с Огнем	Revolt Games	Руссобит-М		2003
LockOn: Современная Боевая Авиация	Eagle Dynamics	1C		2003
Neuro	Revolt Games	Руссобит-М		2 кв 2004
Parkan 2	Никита	1C		2003
PT Boats: Knights of the Sea (Морской Охотник)	Акелла	1C	J,B	2004
Stalker: Oblivion Lost	GSC Game World	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Xenus	Deep Shadows	Руссобит-М		Ноябрь 2003
Бригада Е5: Новый Альянс	Апейрон	1C		2004
Бумер	Gaijin Entertainment	1C		2003
В Тылу Врага	Best Way	1C		2004
Вивисектор. Зверь Внутри	Action Forms	1C		2004
Вторая Мировая	1C	1C		2004
Дальнобойщики 3	SoftLab-NSK	1C		2004
Звездные Волки	X-bow software	1C		2004
Казачи 2: Наполеоновские Войны	GSC Game World	Руссобит-М		2 кв 2004
Магия войны: Тень повелителя	Targem	Бука	J,Db	4 кв 2003
Магия Крови	Sky Fallen	1C		2004
Механоиды	SkyRiver Studios	1C		2003
Мор. Утопия	Ice-Pick Lodge	Бука	J,Db	2 кв 2004
Периметр	K-D Lab	1C		2003
Петька 4: День независимости	Сатурн+	Бука	J,Db	4 кв 2003
Пограничье	Сатурн Плюс	1C		2003
Революционный квест	VZlab	Бука	J,Db	1 кв 2004
Сфера	Никита	1C		2003
Талисман	Antitank	Бука	J,Db	4 кв 2003
Ударная сила	G5 Software	Бука	J,Db	4 кв 2003
Фаза: Исход	Poga и Копыта	Руссобит-М		2003

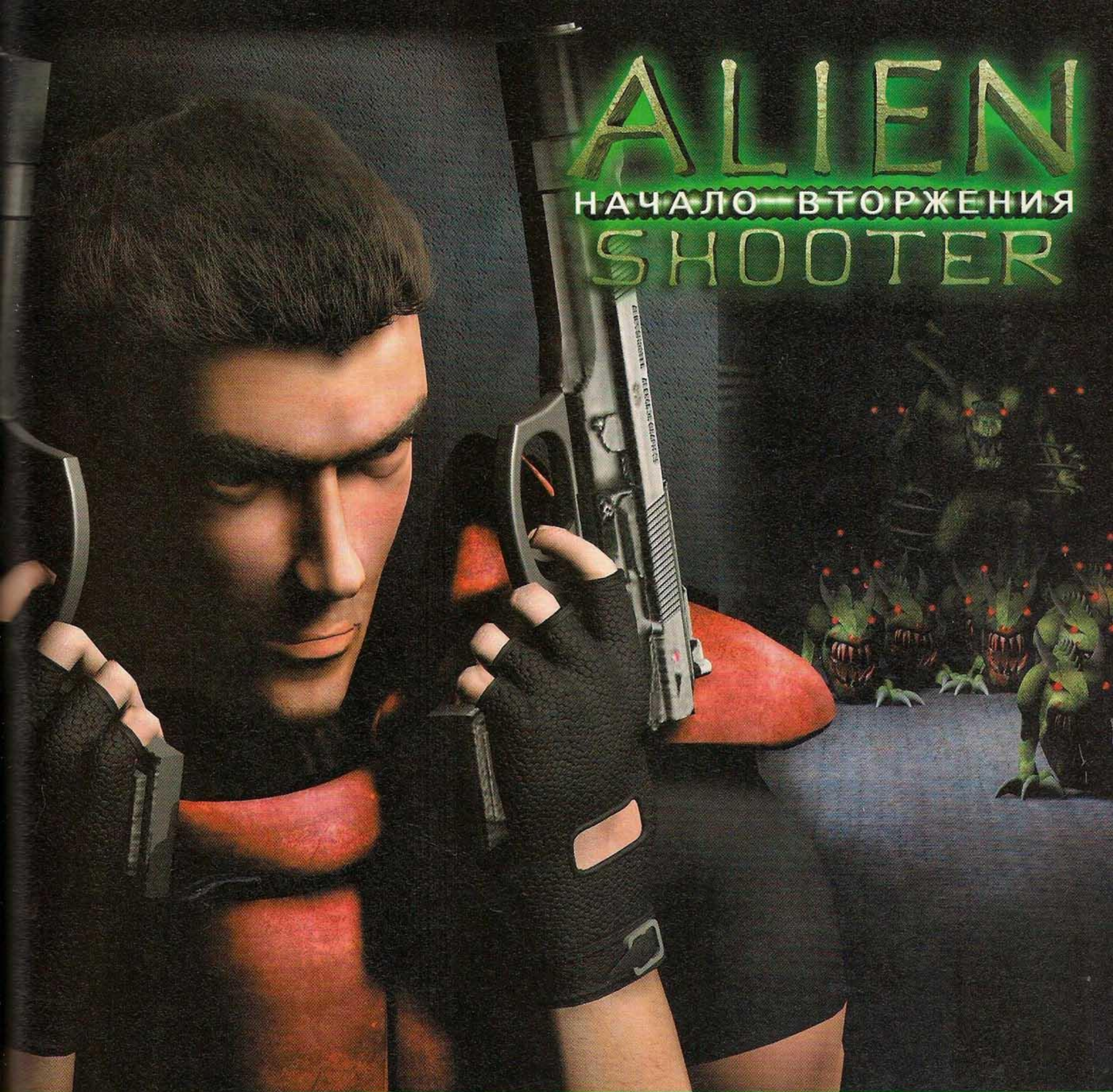
В ПРОДАЖЕ

Название	Разработчик	Издатель	Вид упаковки	Дата выхода
Дорога на Хон-Ка-Ду	Громада	Бука	J	Сентябрь 2003
Златогорье 2	Burut CT	Руссобит-М		Сентябрь 2003
Недетские сказки	Сатурн+	Бука	J,Db	Сентябрь 2003

ALIEN

НАЧАЛО ВТОРЖЕНИЯ

SHOOTER



"Это просто мясорубка"
5 звезд Высшая награда
www.gametonic.com



"Кровища - это слишком
мягко сказано!"
Лучшая в рейтинге
www.games4win.com



"Достойный
продолжатель дел Blood!"
Высшая награда
www.gamextazy.com



"Ураганный экшен!"
Высшая награда
www.amazon.com



"Адское удовольствие!"
Высшая награда
www.gamers-hell.com



"Мрачнее, чем Postal!"
Высшая награда
www.globalshareware.com

SIGMA
TEAM

©2003 «Sigma-Team» Все права защищены
©2003 «Руссобит Паблшинг» Все права защищены
Издатель: ООО «Руссобит Паблшинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90

Русс БИТ-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU



HOMEWORLD 2

“Через четыре года здесь будет город-сад”, — когда-то написал Маяковский и вскоре застрелился. Мораль проста — не надо раздавать несбыточные обещания. Ребята из Relic — авторы шедевра Homeworld — поступили умнее: конкретных сроков не называли, а тихо и спокойно разрабатывали вторую часть своей “первой в мире 3D-стратегии в открытом космосе”. Разработка продолжений к хитовым игрушкам — как прогулка по минному полю: шаг влево, шаг вправо, и вот уже слышен пугающий топот на горизонте — толпы фанатов на всех парах с криками “что вы сделали с нашей мечтой?!” спешат растоптать своих бывших кумиров. Но даю вам слово — в случае с Homeworld 2 обойдется без жертв. И хотя сиквел вряд ли произведет такой же эффект, как первая часть, но можно смело констатировать: продолжение удалось.

Ни кола, ни двора — часть вторая

Ну что, товарищи космические бомжи? Равняйся! Смирно! Даю вводную: с сегодняшнего дня мы не кушане, а хиигарцы. Джигиты из истребительных подразделений могут даже называть себя хиигорцами — так звучит даже мужественней. Для тех, кто со времен первой части лежал в анабиозе, уточняю: сто лет у нас все было в порядке. Но не успели мы насладиться мирной жизнью, как пришла новая беда — агрессивные космические кочевники с “восточной окраины галактики”... Впрочем, больше о сюжете я не скажу ни слова даже под пытками. Дело в том, что сингл Homeworld 2 — одна из самых сильных сторон игры (как, впрочем, и в первой части). А портить вам удовольствие от прохождения игры мы не собираемся. Перейдем лучше к разбору других ее аспектов.

Как и в первой части, нашему вниманию предлагается глобальная сингловая кампания, разбитая на отдельные миссии. Цели миссий, как правило, динамично меняются по хо-

ду сюжета. Начинаем, как водится, за здоровье, заканчиваем как получится, а точнее — как подскажет обстановка. Даже самая первая миссия — тестирование нового материнского корабля “Гордость Хиигары” — на самом интересном месте прерывается внезапной атакой супостатов.

Еще один повод для радости — огромное разнообразие заданий: классических миссий типа “убей все, что движется, а потом добей тех, кто пытается бежать” тут практически нет (на самом-то деле есть — куда ж без них, но все подобные миссии хитро замаскированы сюжетными наслоениями и побочными заданиями). Но задания хороши не только своей сюжетной подоплекой и неожиданными поворотами событий по ходу действия. Еще один существенный повод бить в барабаны от восторга — очень приличный искусственный интеллект, который, конечно, хоть и уступает живому человеку (мультиплеер в Homeworld 2 — это отдельная песня), но весьма достойно держится во время сражений.

Хорошие новости

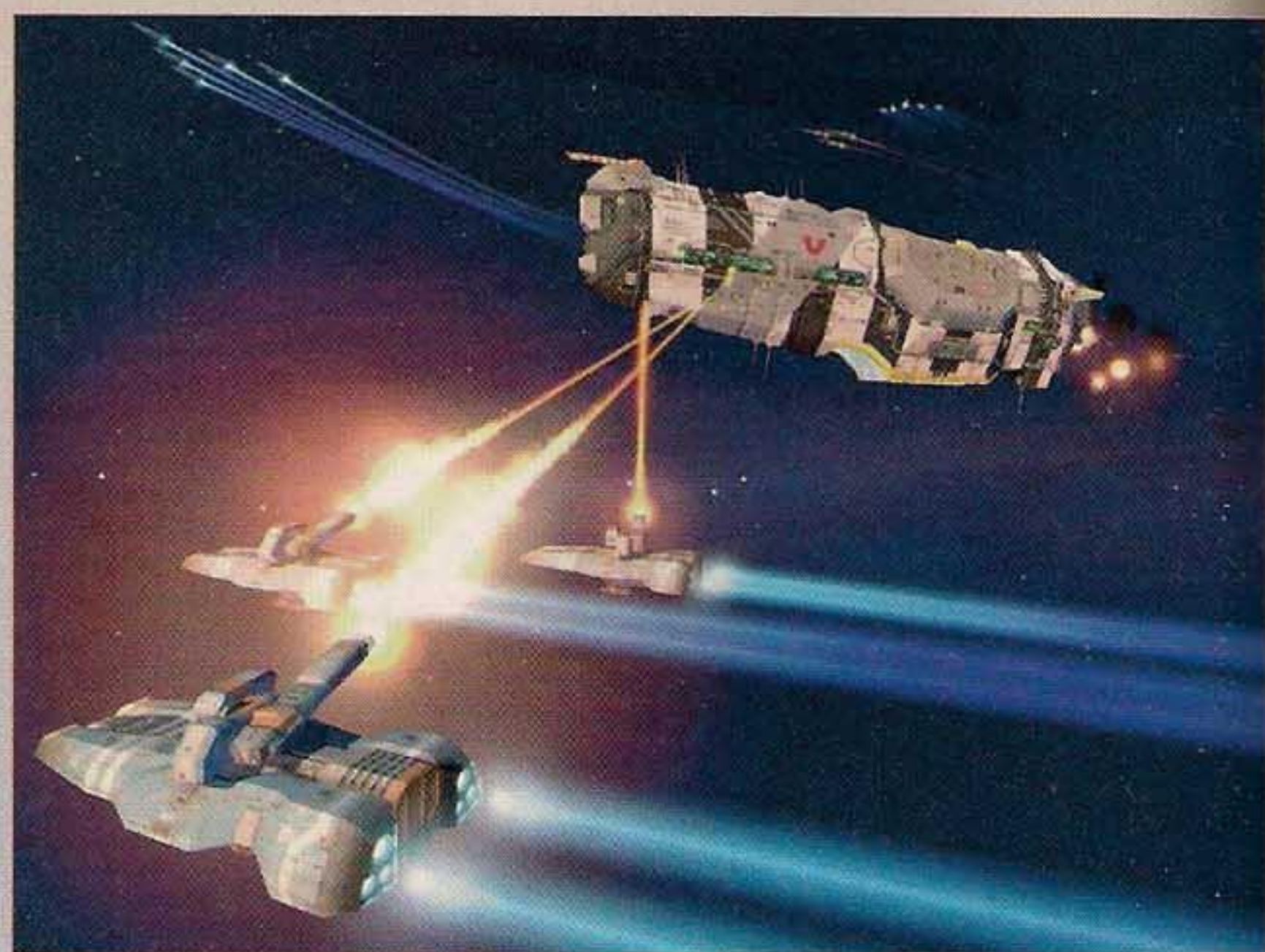
Одна из главных составляющих успеха любой RTS — баланс, выверенный до последнего хитпойнта самого незначительного юнита. А Homeworld, несмотря на всю его трехмерную космическую маскировку, вполне типичная RTS — эдакая внучатая племянница бессмертного Command & Conquer. Но вернемся к балансу. В первой части игры имело место весьма серьезное упущение: легкие юниты, например истребители, довольно быстро становились ненужными — вместо эскадрильи слабых кораблей гораздо рациональнее было построить пяток-другой фрегатов, что и делало подавляющее большинство игроков. Первая хорошая новость: в Homeworld 2 игровой баланс был существенно доработан — вопрос о ненужности определенных типов юнитов с повестки дня, таким образом, снят. Вопрос лишь в том, что

Жанр:	3D RTS
Издатель:	Sierra
Разработчик:	Relic
Похожесть:	Homeworld, Hegemonia, O.R.B.
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	http://homeworld2.sierra.com

каждый тип кораблей заточен специально для борьбы с определенными типами кораблей противника. И тот факт, что вы проигрываете сражение, свидетельствует только об одном — неверно выбранной тактике.

Кстати, во второй части мелкие корабли — истребители и корветы — наконец-то производятся не поштучно, а маленькими эскадрильями, что не может не радовать. Еще один существенный момент: теперь большие корабли уже не представляют собой монолитные болванки, рассекающие космос, — отныне они состоят из отдельных модулей и отсеков. Любители расчлененки на радостях могут плясать джигу — с введением “модульной системы” строительства ко-

раблей простор для тактических находок стал еще больше. Вот простейший пример: под прикрытием эскадрильи перехватчиков вас атакует вражеский авианосец. Вы направите свои истребители, чтобы рассеять вражеское прикрытие, и вызовете две группы бомбардировщиков. Первую — на уничтожение модуля-завода по производству перехватчиков, вторую — на атаку оружейных башен. А сами в ходе боя производите корветы, которые отстреляют авианосцу двигатели и навсегда поставят точку в вопросе “кто самый крутой в этом секторе галактики”. Это простейший пример — поиграв подольше, вы поймете, что на самом деле все гораздо масштабнее и интереснее.



▲ Пульсарные корветы атакуют вражеский авианосец. Это не только жутко красиво, но и эффективно: если их не остановить — вражеский корабль обречен.



▲ Несмотря на грозную внешность, фрегаты и корветы без поддержки становятся легкой добычей вражеских перехватчиков.



▲ Авианосное соединение Вайгра готовится нанести очередной сокрушительный удар.

Продолжая тему "модульности" кораблей, необходимо упомянуть и о том, что количество корабельных слотов под различные модули ограничено, поэтому вам не раз придется выбирать, чему отдать предпочтение. К примеру, что лучше — построить маскировочный модуль или же завод для производства корветов? Ответ на этот нетривиальный вопрос может дать только текущая стратегическая ситуация в секторе.

В лучшую сторону была переработана и система научных исследований. Теперь разработкой технологий занимается не отдельный корабль — для этой цели предназначен особый исследовательский модуль на корабле-матке. Самих технологий и апгрейдов также стало ощутимо больше, как и новых разновидностей юнитов.

Очень сильной реструктуризации подверглась система формаций — теперь ее заменяет организация кораблей в ударные группы. В ударные группы можно объединять произвольное число кораблей разных типов, которые после группировки будут считаться одной боевой единицей. Готовой ударной группе можно задавать различные формации и назначать одну из трех тактик поведения — агрессивную, нейтральную или оборонительную. Больше всего радует тот

факт, что теперь корабли в группах движутся с одной скоростью, тогда как в первом Homeworld при перемещении формации быстрые корабли всегда вырывались вперед, что сводило на нет все наши стратегические перестановки на поле боя. Другой интересный момент заключается в том, что группа может одновременно обладать несколькими формациями, каждая из которых задает правила построения для определенного класса кораблей. Например, тяжелые корабли можно выстроить пеленгом, а истребители — выдвинуть вперед в "крестовой" формации. Кстати, при атаке ударными группами все наши корабли ведут огонь по одной цели, что многократно усиливает мощь таких точечных ударов и делает группу очень грозным оружием.

Улыбка космоса

В графике определенно есть положительные сдвиги, от которых просто так не отмахнуться, — это и более детализированные модели кораблей, и более красивые текстуры, и доработанная модель освещения. По сравнению с первой частью — все просто отлично. Но так кажется только в том случае, если закрыть глаза на прогресс в области графики в играх за последние годы. Увы, в наше

время могучих видеоплат техническая часть движка не впечатляет — симпатично, но не более того. Однако хорошие спецэффекты и четко проработанный общий художественный стиль отлично скрывают все недостатки местной графики и поднимают ее на качественно новый уровень.

Еще одна существенная претензия к графическому движку — это его, мягко говоря, неторопливость. При максимальных настройках игра ощутимо запинается даже на машине, с лихвой обгоняющей рекомендуемые системные требования. Надеюсь, ближайший патч эту ситуацию исправит.

По поводу музыки спешу рассеять опасения поклонников первой части. Несмотря на то, что разработчики не сотрудничали на этот раз с группой Yes, написавшей главную композицию к первому Homeworld, получилось как минимум не хуже. Звуки и реплики также превосходны — все они к месту и здорово дополняют общую картину игры. Бывает, что уже устанешь играть, хочется бросить все, записать игру и с храпом упасть на уютный диванчик — но музыка Homeworld 2 цепляет тебя мертвой хваткой, и ты продолжаешь играть все дальше и дальше...

По галактике верхом на мыши

Интерфейс первой части был далек от совершенства, и, судя по изменениям, последовавшим в Homeworld 2, такого же мнения придерживались и сами разработчики. Если в двух словах, то интерфейс стал компактнее, а управление — в несколько раз проще. Вереница различных экранов управления была закопана в братскую могилу; осталось всего два основных интерфейсных режима — "Сенсоры" (аналог глобальной карты) и "Основной экран". Исследования, строительство и все остальное теперь реализовано в виде выпадающих меню в правой части экрана.

Одним из самых радикальных (и одновременно спорных) изменений можно считать обновленное управление камерой, которая теперь по

умолчанию не привязана к юнитам, а отпущена в свободный полет. С непривычки это очень сильно дезориентирует и утомляет.

Освоиться с новым интерфейсом поможет отличный tutorial — вне всякого сомнения, один из лучших виденных мной за всю историю существования жанра. При желании в Homeworld 2 можно вообще обойтись без клавиатуры — даже вертикальные перемещения на экране сенсоров теперь можно задавать при помощи одной лишь мыши.



Ребята из Relic в очередной раз явили миру превосходную и отлично сбалансированную стратегию, в которой все составляющие, будь то графика, музыка или управление, гармонично дополняют друг друга. Так что если вы пропустили посадку на звездолет Homeworld №1, сейчас самое время исправить это недоразумение. ■

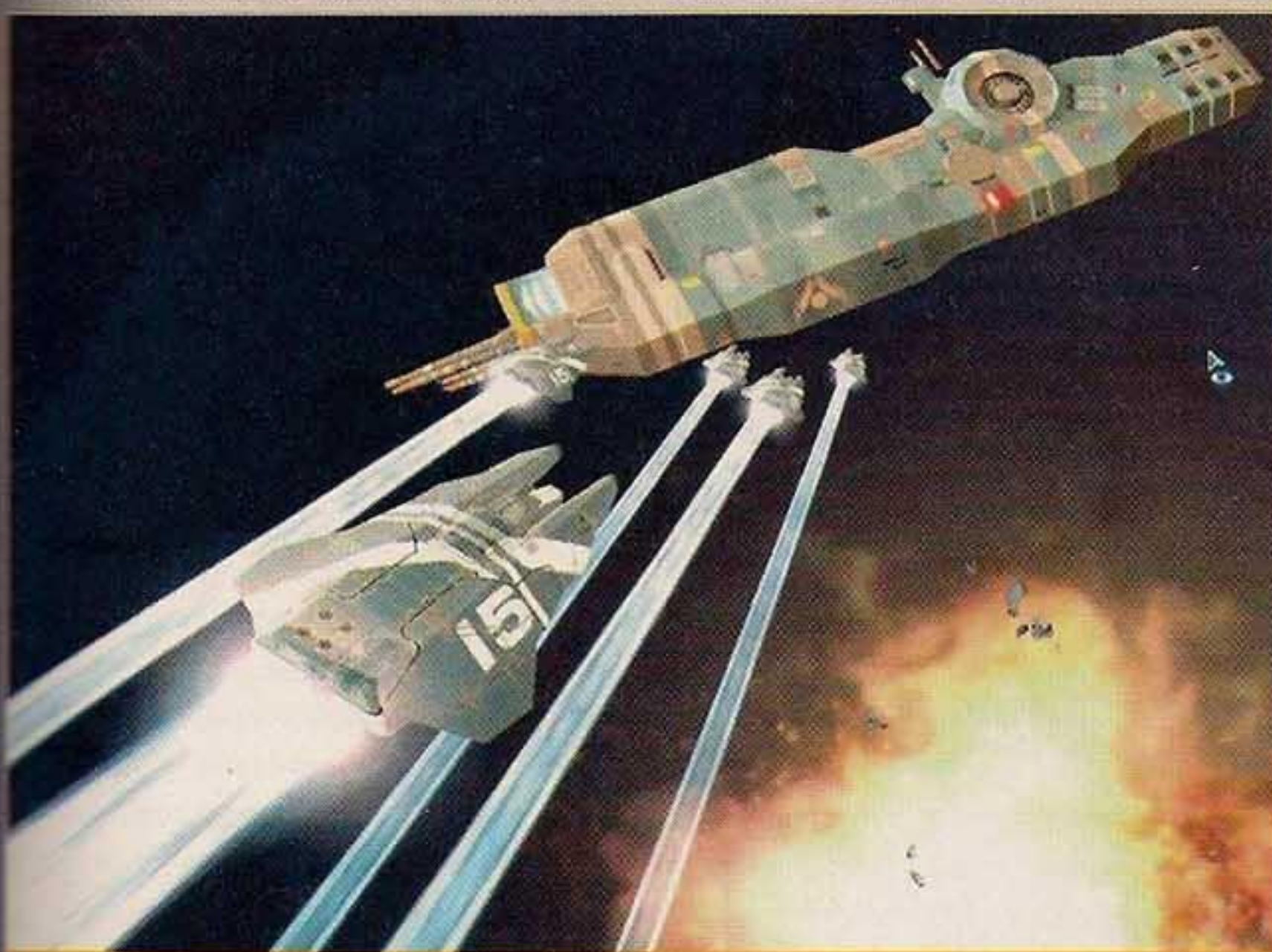
Дождались?

Продолжение игры-легенды, которое приведет в экстаз заядлых любителей RTS и на неделю-другую вполне сможет затянуть в пучину увлекательного геймплея даже неисправимых квестеров, симуляторщиков и фанатов всех прочих жанров.

85% Оправданность ожиданий

Геймплей	●●●●●●●●●● 9.0
Графика	●●●●●●●●●● 8.0
Звук и музыка	●●●●●●●●●● 10.0
Интерфейс и управление	●●●●●●●●●● 8.0
Новизна	●●●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Мыши" 8.5



▲ Стиль Homeworld узнается по любому скриншоту: это и специфическая цветовая гамма космоса, и узнаваемые очертания техники, и инверсионные следы от кораблей.

MASSIVE ASSAULT

Мы очищаем место бою
Стальных машин, где дышит интеграл...

Александр Блок

Воистину, чудны дела Твои, Господи! Не в меньшей степени и чудны... Очередным доказательством этого служит появление на свет игры **Massive Assault** — походового 3D-варгейма (уже необычно звучит, правда?) с футуристическим уклоном. Чтобы блюдо, изготовленное по столь причудливому рецепту, оказалось съедобным, да еще добавок и вкусным — необходимо настоящее чудо. Попрошу занести в протокол удивительный факт: как раз оно и случилось.

Размышления перед боем

Последней попыткой испечь что-то удобоваримое из тех же ингредиентов можно считать походовой варгейм 1914, появившийся на прилавках весной этого года. Несмотря на явную бюджетность, игра получилась не такой уж плохой, однако "приза зрительских симпатий" не по-

лучила. Виною тому стала сильная привязка 1914 к историческим реалиям — это настраивает на очень серьезный лад, и от игры начинаешь ждать дотошной и, по возможности, полной симуляции (особенно если это варгейм тактического уровня), хотя с другой стороны — даже распоследнему новобранцу понятно, что выражение "реалистичный бой в пошаговом режиме" раздражают слабые внутренние противоречия.

"Футуристичность" **Massive Assault** заранее избавляет проект от груза предвзятых ожиданий и избыточных требований к соблюдению исторических реалий. И чем уж точно не является игра — так это варгеймом с тактическим уклоном. Хотя на первый взгляд очень похоже. Представьте себе: пара десятков условных танчиков перестреливаются на фоне вполне мультишного ландшафта, в который кое-где вкраплены отдельные здания. Чем не тактика в

Жанр:	Wargame
Издатель:	Wargaming.net Inc.
Разработчик:	Wargaming.net Inc.
Издатель в России:	Megua-Servec 2000
Локализация:	Megua-Servec 2000
Похожесть:	DroneZ, Deus Ex, No One Lives Forever
Необходимо:	CPU 450MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.massiveassault.com



▲ Борьба за джунгли: скотчер идет на прорыв и плюется в неприятеля файерболлами фиолетового оттенка.



▲ Тяжелая артиллерия в действии: еще секунда — и от вражеского смоллфута останутся одни дымящиеся обломки.

духе, скажем, **Battle Isle**? Однако когда узнаешь, что вот эти вот "танчики", собственно говоря, и есть вся армия целого государства, а бетонное сооружение на дальнем плане, ни много ни мало, — столица последнего, отношение к происходящему резко меняется. На самом деле, друзья, перед нами глобальная стратегия с некоторым закосом под тактический варгейм. Слишком серьезно к этому относиться не стоит: закос — он закос и есть.

Там, на неведомых планетах...

У человека, прочитавшего предыдущую главу, вполне мог возникнуть резонный вопрос: а в чем, собственно, подвох? Иными словами — а стоит ли вообще подробно говорить об этой игре и посвящать ей две полновесные страницы? Со всей ответ-

ственностью отвечаю: да, стоит. И не только говорить, но и играть с раннего утра до позднего вечера, отложив все прочие дела в долгий-предолгий ящик. Вам когда-нибудь приходилось видеть походовую стратегию, динамичность которой способна заткнуть за пояс иной экшен? Не приходилось? Ну так посмотрите.

Итак. В далеком будущем (а именно — в 2365 году) два военно-стратегических альянса "Ось Добра" и "Темная Клика" ведут борьбу за обладание ресурсами нескольких колонизированных планет. Причем колонизированных настолько, что на их поверхности успел уже возникнуть не один десяток самостоятельных государств. На этом о сюжете можно спокойно забыть — ведь на самом деле мир игры чрезвычайно условен. Тотальные войны (по канонам научной фантастики, разумеется) вполне способны уст-



▲ Приграничная беседа боевого робота и мортиры: "пора бы и в бой, товарищ — там наших бьют!"

разивать любые разумные расы. Даже негуманоидные. Но проверить, какие именно существа схлестнутся друг с другом, на полях Massive Assault не получится — ни одного пешотного подразделения на карте у нас не появится, а определить по внешнему виду машин, что за руки (или, может быть, щупальца) ими управляют, можно лишь приблизительно. Впрочем, техника в игре напоминает земную, так что, скорее всего, в очередной большой заварушке коротают досуг именно люди.

Впервые начав игру и загрузив любую из предложенных миссий, мы попадаем на трехмерную глобальную карту, где с высоты птичьего полета наблюдаем очень недурственно прорисованные ландшафты. Что до графики в игре — это, друзья, тихий... праздник. Тихий — поскольку вроде бы ничего особенного, а праздник — потому что смотрится это, тем не менее, великолепно. Описывать пиротехнические эффекты даже и не буду пытаться: взгляните на скриншоты — они объяснят все гораздо лучше любых слов.

Впрочем, наслаждаться картинкой предстоит недолго — нас в крайне вежливой (я бы даже сказал, политкорректной) форме попросят "раскрыть наших союзников". Это еще зачем, а главное, что это такое? На самом деле все банально — мы выбираем стартовые государства, от чьего имени и развяжем войну. Каждый ход мы будем точно таким же образом раскрывать по одному союзнику, — тем самым неостановимая эскалация мирового конфликта нам гарантирована. Никаких других вариантов развития событий не предусмотрено: пламенем войны рано или поздно будет охвачена вся планета. Так что цель игры проста и понятна — достижение мирового господства.

Достижение тотального контроля над видимой частью вселенной не ограничено привычными по другим глобальным стратегиям "излишествами" — никакой занудной торговли, дипломатии или, боже упаси, внутренней политики. Забудьте и о технологических "деревьях" — закончим

мы игру с тем же самым модельным рядом боевой техники, с каким и начали. Впрочем, какие-то зачаточные признаки экономики в игре сохранены, а именно — каждое государство приобретает технику, растрачивая на это собственный бюджет (который, по правде говоря, ни на что иное потратить просто нельзя)...

Камера перемещается от континента к континенту, вдоль государственных границ встают армии вторжения, а где-то в подкорке возникает ощущение нарастающего жесткого ритма, постепенно переходящего в самый настоящий драйв. Интерфейс подогнан под геймплей идеально — камера нависает над территорией дружественной страны, где-то справа как по заказу возникает окошко покупки войск, после чего следует незамедлительное размещение "джипов", "танков" и "бэтээров" на местности. Любое игровое событие словно подчеркнуто необходимостью совершать те или иные значимые (и навязчиво заметные) манипуляции с интерфейсом. Ощущение ритма от этого еще более усиливается.

Сам боевой процесс невероятно упрощен, но в случае Massive Assault это смотрится как нечто само собой разумеющееся. Каждый юнит за ход может либо переместиться на местности, либо выстрелить. Либо — либо. Самое интересное состоит в том, что если юнит выстрелил, то сменить дислокацию он уже не может. Но не наоборот. Не ищите в

этом каких-либо математических закономерностей: никаких action points в игре нет и в помине. Просто таковы правила. И сделано это, как и все в игре, ради усиления единственной составляющей — динамики происходящего. В игре возможен и "откат" — если ваш юнит выстрелил и даже уничтожил вражеский отряд, но до окончания хода вы обнаружили для него более подходящую цель — нет проблем! Возврат одного хода назад, и вуаля — вражеский юнит восстанет из обломков в целости и сохранности.

Столицы государств "прозрачны" для юнитов — как в прямом, так и в переносном смысле. Вы можете разместить в столице гарнизон, и выделенный для этой цели юнит будет просвечивать сквозь "городские стены". И это не просто еще один штрих к общей картине, но значимый для геймплея момент. Ибо захват вражеского государства подразумевает под собой "въезд" в его столицу — если не на белом коне, то уж точно на боевом роботе.

Не рассчитывайте, однако, что простота правил гарантирует вам легкие и бездумные победы. А кто в это не верит, пусть вспомнит, что в шашки выигрывать ничуть не легче, чем в шахматы. Особенно у опытного соперника. Компьютер управляет войсками на редкость слаженно, и учитывая, что уровней сложности в игре нет, то для достижения окончательной виктории вам придется здорово поработать головой.

Биотанк и все-все-все

Кто сильнее — птеролет или высокотехнологичная мортира? И это не абстрактный юмор, а вполне правомерный вопрос. Да будет вам известно, что конфликтующие стороны в области технологий разошлись не меньше, чем в сфере высокой политики. И если "хорошие" — поборники традиционной инженерии, то "плохие" пошли по пути развития биотехнологий. Так что оружие у них, почитай, живое. Простому танку на полях сражений непосредственную конкуренцию составит биотанк, реактивному штурмовику — уже упомя-

нутый птеролет, а десантному кораблю — ихтиандроподобная амфибия. Впрочем, все боевые показатели у юнитов каждой "пары" одинаковы — различаются они лишь внешним видом да наименованием.

Параметров у каждого отряда немного, и они вполне стандартны — жизненная энергия, скорость перемещения, дистанция поражения, наносимый урон, ну и, конечно, цена. Причем во всем соблюден здоровый баланс: если, например, у отряда зашкаливает здоровье, можете не сомневаться — подвижностью, дальностью и вредностью его тоже не обделили, но покупка его съест весь наличный доход государства. И подобных примеров — воз и маленькая тележка.



Massive Assault — редкий в наше время пример того, как скупыми, пожалуй, даже аскетичными средствами можно обеспечить головокружительно интересный, захватывающий и сочный геймплей. И хотя по большому счету игра не привносит ничего нового в дело развития жанра, ей, я уверен, обеспечен самый теплый прием среди геймеров. Не все же нам неделями корпеть над Europa Universalis, — нужно иногда и на чем-то отдыхать. Тем более что внешняя простота в случае с Massive Assault — отнюдь не признак примитивности...

На территории России игра издавалась усилиями компании "Медиа-Сервис 2000" в полностью локализованном варианте. Сказать, что перевод Massive Assault отличается особой оригинальностью, нельзя. Все вполне стандартно: хорошо подобранные шрифты, качественный литературный текст и так далее и тому подобное. Словом, можно играть по-русски. ■

Дождались?

Простые правила и нелегкие победы: похоровые войны будущего в упаковке на редкость динамичного геймплея.

80% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 8.0



▲ Высадка десанта на остров. Между прочим, на этом клочке суши уместается целое государство.

Тимур Хорев (teemon@igromania.ru)

REPUBLIC

the revolution

РЕСПУБЛИКА: РЕВОЛЮЦИЯ

Можно сколько угодно ругать консерваторов, клепающих пачками Age of Empires 8 и Unreal Tournament 3002. Можно обвинять их в трусости и нежелании открывать новые жанровые рубежи, ставить им в пример тетрис, топтать ногами и бить по головам клавиатурой. Можно обладывать их известными словами, но никто не будет спорить с тем, что чисто по-человечески позиция таких разработчиков понятна: они не хотят рисковать, они справедливо боятся инноваций и добавляют новые идеи в единожды созданный продукт по чайной ложке в год. И правильно! И верно! Потому что у всех, кто не боится рисковать, может получиться как у английской фирмы Elixir Studios.

Падение дома Elixir

Ностальгия — прекрасное чувство! Мысленно перенеситесь на несколько лет назад, в далекий 1999 год. Все начиналось так хорошо — первые ошеломительные обзоры, горделивые пресс-релизы, статные FAQ и дерзкие скриншоты. Тема чистой политики в играх до начала раз-

работки Republic была практически не раскрыта — только когда-то давно мелькнула на горизонте и быстро увяла "шахматная" стратегия Tom Clancy's Politika, которую, по правде говоря, можно и не считать.

А в The Revolution игроку предлагалось пройти путь от основателя партийной ячейки до президента государства — и при этом вовсе не стесняться в средствах, применяя политические, финансовые, преступные, религиозные и военные методы... Игроку предлагалось вести опасную политическую игру, совмещающую подкупы видных общественников и заказные убийства конкурентов с храбрыми речами и активной партиработой. Хотите быть олигархом? Пожалуйста! Основать преступный синдикат? Сколько угодно! Организовать "бархатную революцию" или провести путч? Да запросто!

В игре планировались десятки огромных городов, миллионы жителей, пятнадцать партий, полная свобода действий, не ограниченная практически ничем. Планировалась настоящая революция в мире компьютерных игр. Разработчикам внимали, натурально раскрыв рты...



▲ Посмотрите на эту карту внимательно и запомните: девяносто процентов игрового времени вы будете проводить здесь.



Жанр:	Политический симулятор
Издатель:	Eidos Interactive
Разработчик:	Elixir Studios
Издатель в России:	Новый Диск
Локализация:	Новый Диск
Похожесть:	Gangsters, The Sims, Tom Clancy's Politika
Необходимо:	CPU 800MHz, 512Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 768Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.republictherevolution.com



▲ Получив из рук начальника машину марки "Neva", соратник станет относиться к родной партии с большим пиететом.

Год шел за годом, а Republic все не появлялась. В прессе ее успели позабыть и вспомнить десять раз, а список уникальных особенностей игры тем временем таял на глазах. Десятки городов постепенно превратились в три, миллион жителей на деле оказался несколькими сотнями. Наконец, печально побрел куда-то с котомкой за плечом свободный геймплей, уступив место жестко заданной череде миссий. И мы получили то, что получили.

И примется такая штукенция

Революционная по форме и содержанию игра превратилась в совершенно другую игру, которой, увы, при всем желании не удастся покори сердца и кошельки конечных потребителей. Пожалуй, единственное, за что разработчикам не придется краснеть даже перед самым требовательным жюри — это графическое оформление и звук. Что нам обещали — то мы и получили.

Занимательный "псевдорусский" стиль — визитная карточка игры — выдержан на сто процентов. Согласно пророчеству, Новострания — это бывшая советская республика, которая после распада СССР попала под власть сурового диктатора Карасева. В качестве прототипа для своей страны-лимонии разработчики не стали брать реально существующие государства, и тому было несколько причин. Во-первых, они не хотели кого-нибудь ненароком обидеть, а во-вторых, не собирались усложнять себе работу и ограничивать полет фантазии.

Полет полетом, но "клюквы" здесь и правда нет — ее пропальывают очень тщательно. Смотрите: медведей на улицах — нету! Балалаек тоже нет! Березок и матрешек — нет! Девушек Никит нет, а все имена местных жителей звучат вполне адекватно (Fyodor Nikolaev и тому подобное). Это ли не счастье? Даже музыка в игре очень качественно имитирует русскую классику, правда, иногда веселые напевы скрипки отдадут чем-то разухабисто-одесским. Впрочем, это детали.

Художники Elixir долго и тщательно подбирали материалы для вдохновения. Даже специально ездили в Россию — "изучать Новостранию в натуре". И теперь архитектура всех трех городов в игре похожа на исторический центр Москвы с небольшим уклоном в сторону Петербурга: православные храмы, памятники, львы, высотки "сталинок". Ну а действие игры происходит, скорее всего, в начале девяностых годов прошлого века: обшарпанные здания, минимум рекламных плакатов, огромные мобильные телефоны и кособокие авто.

Все надписи на домах, вывесках и плакатах — бессмысленная имитация кириллицы с примесью латинских букв. Читать все эти "БЪФЖДВ" быстро надоедает, а вот слушать забавный говор персонажей — можно очень и очень долго. Помесь русского и "симсовского" — однозначный шедевр. Как и в *The Sims*, речь в Republic не несет никакого смысла, она передает лишь общий эмоциональный настрой беседы. Но это для западного игрока. Русскоязычный геймер постоянно будет цепляться слухом за мелькающие в общем бормотании русские фразы и словосочетания. Звучит речь "руссо-симсов" примерно так: "(дыр-дыр-дыр) да я ж тебе говорю (дыр-дыр-дыр) сядем, покушаем... (дыр-дыр-дыр) не побеждала (дыр-дыр-дыр) и примется такая штуkenция (дыр-дыр-дыр) а потому что я согласен с вами (дыр-дыр)". Абсолютное "пять"!

Ваш компьютер запомнит это надолго

Графика выглядит просто великолепно. При помощи послушной камеры можно заглянуть в лицо любому прохожему и оценить разно-

образную внешность жителей города (модели людей выполнены на ять, но вот анимация немного скованная — на уровне тех же "симсов"). При помощи камеры можно "прицепиться" к человеку или автомобилю, подпрыгнуть под крыши домов, чтобы осмотреть улицу целиком, затем вихрем пролететь через весь город и уткнуться в свисающее на веревке белье в какой-нибудь подворотне.

Каждый предмет в игре отбрасывает реалистичную тень, а модели деревьев можно описывать в поэмах — они намного лучше, чем электронная растительность из знаменитого графического теста Nature (3DMark 2002). Погода и время дня сменяются динамически — одним словом, все так хорошо, что пора уже задуматься — а в чем подвох?

Подвох есть, и вы наверняка его заметили, если обратили внимание на системные требования. 512 мегабайт — это минимум необходимой для игры памяти, и с этим объемом игра ухитряется тормозить, особенно в крупных городах и при резких перемещениях камеры. Для более или менее гладкой игры рекомендуется погрузить на борт 768 или 1024 мегабайта RAM, а обладатели жалких 256 "метров" могут даже не приближаться к Republic — тормоза убьют все живое в радиусе пяти миль. Увы, цена прогресса. Иногда игра настолько активно эксплуатирует ресурсы компьютера, что даже вылетает в Windows. Впрочем, случается это нечасто, и стоит надеяться, что стабильность работы повысится с выходом патча. Кстати, любопытный факт: в одном из ранних интервью отец Republic — Демис Хассабис — сообщал журналистам, что "в настоящий момент он и команда озабочены оптимизацией движка с той целью, чтобы игра шла на компьютере с 64 мегабайтами памяти".

Боже, какими романтиками мы тогда были!

Задумка была прекрасная

Если ваш компьютер физически потянет Republic: The Revolution, то в первые минуты вы будете просто восхищаться черепичными крышами и золотыми куполами. А когда начнете активно вникать в игровой процесс, ваше восторженное настроение может здорово поменаться. Все эти годы разработчики скрывали от нас одно: сам геймплей. Но теперь, наконец, об этом можно рассказать подробно.

Для начала вам предстоит генерация персонажа. После выбора имени персонажа и названия партии игра попросит ответить на несколько вопросов, автоматически формируя при этом политические воззрения вашего альтер-эго по трем параметрам: сила, влияние, деньги. При этом также формируется так называемый профиль навыков: статус, управление, харизма, представительность.

Затем вас сразу же бросают в игру, в первый город, который станет по совместительству первым игровым этапом. Вы проводите разведку местности, нанимаете новых людей и постепенно начинаете бороться за влияние в каждом из районов. Сначала вы действуете в одиночку, но, уговорив кого-нибудь из старых знакомых работать сообща, можете повысить гибкость своей партии. Всего в подчинении вашего персонажа может быть от двух до пяти соратников, и вы в любой момент имеете право выгнать любого из них. Однако делать этого не рекомендуется, так как со временем соратники растут в уровне, а вы сможете прокачивать у них те навыки, которые вам выгодны.

Условно город разделяется на несколько районов, в каждом из которых обитает то или иное число мирных граждан — ваших потенциальных приверженцев. Всего в вашем распоряжении находятся три "ресурса", которые поступают из подведомственных районов. Это сила, влияние и деньги. Чем больше в том или ином районе человек поддерживают вашу партию, тем больше "ресурсов" вы получаете. В игре действует простое

правило "камень-ножницы-бумага": сила подавляет влияние, влияние побеждает деньги, а деньги подкупают силу. От этого соотношения зависит все действие игры: каждый район в городе замешан на одной из трех "сущностей". Рабочие кварталы — это сила, спальные "хрущобы" среднего класса — влияние, а богатые усадьбы — деньги. Поэтому силовые акции (например, выкорчевывание скамеек или битие витрин магазинов) эффективнее проводить в районах среднего класса, а расклеивать плакаты, в которых говорится о благосостоянии проклятых капиталистов, — в рабочих кварталах.

В проведении акций и состоит вся суть игры. Вам необходимо быстро отслеживать обстановку в городе и отправлять своих подчиненных на демонстрации, тихие разборки и тайные сговоры. Каждый день в игре разделен на три временных отрезка: утро, день и ночь. На каждый период может быть назначено столько поручений, сколько у вас свободных людей. Выполняя сюжетные задачи, вы должны при этом постоянно завоевывать новых поклонников и отбивать их у других партий. Все зада-



▲ Двое на скамейке о чем-то договариваются. Вид вблизи...



▲ ...а это вид издалека (скамейка у торца здания с красной крышей). Масштабы игры просто поражают — сразу становится ясно, на что уходят 512 мегабайт памяти.



▲ Митинг в поддержку нас уже в самом разгаре. Между прочим, все сцены в игре — просто скриптовые ролики; они абсолютно неинтерактивны.

ния делятся на несколько видов. Во-первых, вы можете приводить под свои знамена нейтральных жителей города с помощью стихийных митингов, открытых рок-концертов, сборов подписей и так далее. Во-вторых, вы можете переманивать "вражеских" жителей, устраивая разоблачения, тиская в разные газетенки заказные статьи или раздавая на улице обличительные листовки.

Разведка поможет узнать предпочтения населения в том или ином районе и выявить обитающих там ключевых персонажей (видные журналисты, политики, военные, полицейские или просто местные "братки"). Взрастить решительность своих соратников можно пламенными речами или хрустящими купюрами, а умерить прыть вражеских агентов — в темной подворотне.

Такова, в упрощенном виде, суть игры. На самом деле все гораздо сложнее, и если описывать все тонкости геймплея, не хватит и десяти страниц.

Так проходит слава мирская

Пока что интересно, не так ли? Но когда дело доходит непосредственно до игры, у большей части игроков наблюдается резкая смена настроения: от безудержного восхищения к озадаченности, а потом — к мрачному негодованию. Во-первых, в игре нет туториала или обучающего режима — то есть совсем, абсолютно! О чем думали разработчики? Учиться играть непомерно сложно, и времени на освоение игры просто нет — часы на экране отмеряют дни и ночи (а день в Republic длится несколько минут), враги начинают активные действия, и игроку приходится спешно бегать по замороженным экранам управления, стараясь за считанные секунды вникнуть в суть дела.

Режим паузы в игре не предусмотрен. Даже когда вы читаете утреннюю прессу или размышляете

над распределением навыков у персонажа, часы продолжают тикать, безжалостно отмеряя драгоценные секунды. Ближе к середине самой первой миссии уследить за всем становится просто невозможно.

Ну и самое главное. Помните, выше я рассказывал про красоту местной графики? Так вот, высокотехнологичный трехмерный движок здесь — как собаке пятое колесо. Ибо девятью процентами всего игрового времени вы будете проводить на двухмерной стратегической карте города, анализируя политическую обстановку и планируя акции.

Впрочем, на определенном этапе игры разработчики, похоже, сообразили, что это не самый лучший вариант развития событий, и стали силком тянуть нас из стратегического экрана в город. Выглядят эти попытки кошмарно и беспомощно. Например, в середине почти каждой акции у вас в течение нескольких секунд (!) появляется возможность немного "подкрутить" ее направленность: клеить ли плакаты о свободе или демократии, упираться на национализм или патриотизм, говорить на митинге "от головы"

или "от сердца". Чтобы осуществить "тюнинг", надо вылезти из карты в город. Зачем? Смысла в этом нет никакого: разработчики вполне могли сделать так, чтобы тонкие настройки осуществлялись сразу при отдаче команды. Но, похоже, они не пытались сделать игру удобной, а хотели заставить игрока постоянно глазеть на мелкий символ акции (не мигает ли?) и, в случае чего, быстро выскакивать из карты в город, хватаясь за ползунки настройки.

Конечно, об этом можно забыть как о ночном кошмаре, но вы не отвертитесь от необходимости вручную тыкать мышью по зданиям, отыскивая "подозрительные". Сюжет вообще иногда подбрасывает неприятные сюрпризы, заставляя ломать все стратегические планы, выползая на карту города и бросаться на поиски подпольных печатников листовок или скрывающихся по конспиративным квартирам кандидатов — и все это в дикой спешке, потому что часы тикают, и, если вы быстро не найдете нужный дом, акция пройдет впустую. Откликаясь мышью по домам, вы снова вернетесь на стратегическую карту, чтобы оттуда уже не вылезать.

Наконец, некоторые действия требуют особого внимания — я говорю о диалогах. Уговаривая кого-нибудь помочь партии, предлагая взятку (чужаку) или подарок (своему), вы включаетесь в странную мини-игру, напоминающую одновременно нарды и Magic: the Gathering. У вас и у противника есть несколько единиц "убеждения", которые вы распределяете по разным аргументам, выставляя потом их в споре. Каждый этап спора стоит несколько очков — кто наберет больше заданного числа, тот обычно побеждает. Что-нибудь понятно? И неудивительно: полностью разобраться в этой системе можно только после проведения полусотни диалогов, так как обучающего режима, повторюсь, нет.

Конечно, со всем этим можно со временем смириться, но вот эфемерная субстанция по имени "инте-

ресность" при этом теряется безвозвратно. Играть становится скучно, и не радуют даже талантливые скриптовые ролики.

Republic — это игра не для обычных людей, а для инопланетян с десятком щупальцами и сотней глаз. Это концептуализм ради концептуализма. Геймплей, принесенный в жертву идее...



Одним словом, "революция" не состоялась — броневилок стырили. А разработчики-то, между прочим, во всем этом виновны лишь отчасти. Просто они ошиблись в самом начале, когда замахнулись на задачу, которая была им (да и вообще кому-либо в наши дни) не по зубам. Превратить идею Хассабиса в готовую игру было невозможно ни за четыре года, ни за восемь — обилие препятствий завалило бы с головой любую группу разработчиков. Но уж то, что англичане выдюжили, выдав на-гора вполне играбельный продукт, — само по себе заслуживает глубочайшего уважения.

По Republic видно, что упрямые разработчики обрубили под корень все, что нагружало геймплей, старательно латали то, что получилось, второпях заменяли одни куски игры другими. Стремясь вытащить бета-тестеров из режима стратегической карты в трехмерный город, они перестарались, как тот дурак из пословицы, который вдруг решил помолиться...

Приделать бы игре управляемую паузу, переключить управление, подрихтовать интерфейс — получилась бы конфетка. А пока что играть в Republic — гениальную и непродуманную игру — можно, лишь стиснув зубы. На свой страх и риск. ■

Дождались?

Гениальная идея и общий графический лоск плохо уживаются с ужасным управлением и совершенно непродуманным геймплеем. Republic — хорошая плохая игра. На отчаянного любителя.

35% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 4.0

Графика

●●●●●●●●●● 9.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 1.0

Новизна

●●●●●●●●●● 9.0

Рейтинг "Мани" 7.0



▲ Если редактор местной газетенки строчит на вас пасквили, с ним стоит провести воспитательную беседу.



max select

TravelBook M5Wide

великолепное сочетание
мощности и экономичности
передовых технологий
Intel Centrino и
NVIDIA GeForce FX Go

Графический процессор NVIDIA®
GeForce™ FX 5200Go
обеспечит кинематографическую
мощь спецэффектов в современных
играх

Технологии Intel® Centrino™
и NVIDIA® PowerMizer™ обеспечат
длительную работу от батарей

Широкоэкранный дисплей
(соотношение сторон 15:10)
это – удобство работы,
комфортный просмотр DVD-фильмов
и широкий угол обзора в 3D-играх



www.maxselect.ru/m5wide

ДЕМИУРГИ 2

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

Кажется, все повторяется заново. Маленький карточный столик, расположенный посреди незнакомого, чужого мира. Две ни на что не похожие колоды. Игроки, которые пришли сюда явно не для того, чтобы сыграть партию в бридж или покер... Здесь все не так, как за обычными карточными столами. Проигравшего тут никогда не назовут дураком или пьяницей. Его просто унесут. Мертвого. Судьба победителя — еще одна партия. И так до конца, до первого и последнего поражения. Или до того далекого момента, когда в небытие уйдет последний соперник...

Приземленная личность

Мир, с которым мы познакомились два года назад в "Демииургах", здорово изменился. Выборы Белого Лорда завершились, электорат разошелся по домам, а "народный избранник", видимо, решил поступить в лучших традициях отечественной политики и отстранился от своих обязанностей аккурат до следующей предвыборной кампании.

Впрочем, с приходом Лорда активная политическая жизнь не закончилась. Четыре населяющих этот мир расы — хаоты, кинеты, виталы и синтеты — продолжают регулярно воевать друг с другом. К тому моменту, как начинается вторая часть "Демииургов", происходит два знаменательных события. Во-первых, все четыре расы окончательно переругиваются и закатывают глобальный военный конфликт типа "все против всех". Во-вторых, на запах пороха прибегает пятая сила, ранее неизвестная и очень опасная...

Мы появляемся в этом мире в очень тревожный момент. Кругом кипит война, и выхода из конфликта не видно. Не рассчитывайте на то, что вы, как и в первой части, будете играть роль Лорда, могущественного повелителя одной из рас, мудрым взглядом созерцающего свои владения с высоты птичьего полета. Увы и ах, но в "Демииургах II" нам уготована куда более скромная роль. Парни из "Нивала" резко сменили курс, и отныне вместо пошаговой стратегии а-ля Heroes of Might & Magic нам предлагается сыграть в некое подобие RPG.

Камера, которая в первой части блаженно витала в облаках, теперь оказывается над головой всадника, восседающего на многоногой сикорахе неидентифицируемой породы.

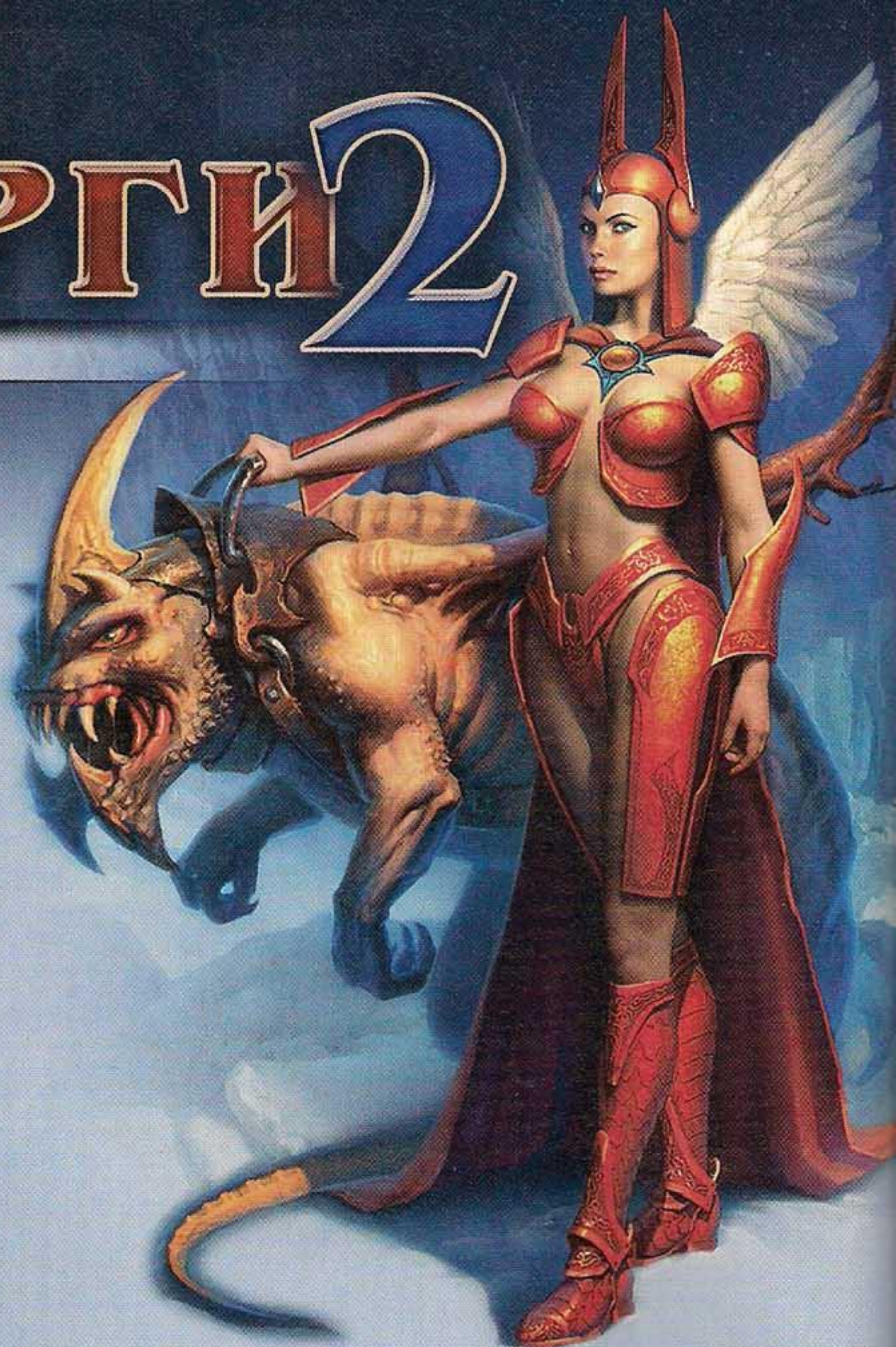
Знакомьтесь: этот товарищ с магическим жезлом и есть наше альтер-эго в игре. Породу сикорахи, расу всадника и модель магического жезла всегда можно сменить — достаточно выбрать одну из трех кампаний. В первой нам предстоит повоевать на стороне хаотов или виталов, а во второй — синтетов или кинетов. И только в третьей кампании нас лишат права выбора, посадят на дрезину, бегущую по монорельсу сюжета, и заставят играть за Диаманду — уникальную героиню, обладающую особенностями сразу нескольких рас.

Следует отметить, что от превращения в RPG игра ничего не потеряла. Многие геймеры признавали, что стратегическая часть первых "Демииургов" из-за своей несбалансированности и непродуманности была весьма скучна и не шла ни в какое сравнение с корифеями жанра вроде Heroes of Might and Magic или Age of Wonders. Зато ролевка из "Демииургов" получилась куда лучше. Несмотря на то, что кнопка "Конец хода" канула в небытие и в игре начал безраздельно править режим реального времени, игровой процесс все так же спокоен и нетороплив. Управляя одним-единственным героем, нам предстоит путешествовать по игровому миру, встречать различных персонажей, выполнять их задания, сражаться с противниками... А в это время окружающий нас мир будет просто... ждать. Ждать очередного действия игрока, чтобы прийти в движение. Real-time в "Демииургах II" крайне неторопливый. Если вы ничего не делаете, противники никогда не будут нападать первыми, NPC, раздающие квесты, продолжат медитировать на одном месте, и так далее и тому подобное.

Однако, несмотря на некоторую "сонливость" геймплея, играть в ролевую часть игры на удивление интересно. Квесты разнообразны, на картах разбросаны сотни активных объектов, бродят толпы врагов и NPC, а при прохождении миссий допускается некоторая свобода действий. Большого для кампании, пожалуй, и не надо — ведь она играет в "Демииургах II" далеко не главную роль и проявляется лишь в промежутках между магическими поединками. Собственно, вокруг последних и строится вся игра.

Волшебный покер

Когда во время путешествий наш герой встречается с магом-соперником, игра переходит в режим сраже-



Жанр:	RPG/Strategy
Изготовитель:	1C
Разработчик:	Nival Interactive
Похожесть:	Демииургу, Magic: the Gathering
Необходимо:	CPU 600MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, hot seat
Количество CD:	Три
Сайт изры:	www.etherlords.com



▲ Глобальная карта стала значительно насыщеннее и детальнее, чем в первой части.



▲ Воин-богомол наносит удар по вражьюму прихвостню и, благодаря врожденной возможности "вампиризм", добавляет своему хозяину несколько единиц здоровья.



▲ Цифры над фигурками персонажей помогают оценить боеготовность отрядов. Судя по всему — в этой битве преимущество на нашей стороне.



▲ Самый эффективный способ избавиться от древеня — испытать на нем колдовство огня. Сухое дерево, как известно, отлично горит.

ния. Прототипом боевой системы "Демигургов" (как первых, так и вторых) стала знаменитая карточная игра **Magic: the Gathering**. Каждая карта — магическое заклинание, а всего в колоде — шестнадцать различных "спеллов". Для противников состав колоды прописан разработчиками, игрок же волен собирать свой комплект заклинаний самостоятельно, покупая карты в специальных магазинах, отбирая их у поверженных врагов или получая в подарок за выполнение того или иного задания. В отличие от первой части, во вторых "Демигургах" у игрока появилась возможность носить с собой некоторое количество "запасных" карт, которые можно вкладывать в основную колоду в промежутках между поединками. Когда два мага сталкиваются на карте своими враждебными лбами, игра послушно переключается в тактический режим, где и происходит магический поединок.

В начале боя из колоды случайным образом вытягивается пять или шесть карт. Розыгрыш карт отнюдь не бесплатен, каждое заклинание стоит определенное количество единиц эфира — местного аналога общеизвестной маны. Изначально у игрока есть один эфирный канал, приносящий одну единицу эфира, но в процессе игры количество каналов возрастает, что позволяет использовать более мощные заклинания.

Карты бывают трех основных типов. Во-первых, это заклинания вызова различных магических существ — нашей основной боевой силы. Дело в том, что персонажи в игре — прирожденные пацифисты, и воевать самостоятельно не будут ни за какие коврижки. Поэтому вызов магических существ — единственный способ наступать противнику по неразумной черепашке или, наоборот, защититься от супостата. Второй тип заклинаний — чары, которые можно наложить на существ. Чары могут увеличить силу или здоровье дружественных существ или ослабить армию противника. Ну и последняя разновидность спеллов — колдовство, прямое магическое воздействие на противника или его подчиненных. Простейший пример колдовства — мгновенное уничтожение одного из вражеских существ противника.

Поединок происходит в походном режиме и разделен на две фазы. В течение фазы атаки игрок разыгрывает карты и посылает своих существ в атаку. Для противника в это время идет фаза защиты, и он может использовать защитные заклинания, а также "блокировать" своими существами нападающих. После того, как все заклинания будут прочитаны, а все атаки отбиты или пропущены, фазы меняются местами. Теперь игроку предстоит защищаться, а его противнику — нападать.

Заканчивается поединок тогда, когда здоровье одного из противников опустится до нуля. Если же бой затянется надолго, то начнется период так называемого "эфирного возмущения", и каждый ход у соперников будет отниматься по единице жизни. Кроме того, в отличие от предыдущей части, в "Демигургах II" каждая карта из колоды может быть использована только один раз. Есть, конечно, и исключения из правил, вроде специальных возможностей, позволяющих некоторым героям "возвращать" в колоду уже сыгранные карты, но в большинстве случаев противники, затянувшие бой, рискуют банально остаться без заклинаний в руке...

Сложно? Не волнуйтесь: на практике тактические поединки "Демигургов II" выглядят значительно проще. Ну, а тем, кто хорошенько разберется во всех тонкостях системы, магические сражения доставят огромное удовольствие. Дело в том, что заклинания в игре объединены в очень сложную систему — большинство карт эффективны только в комбинациях с другими заклинаниями. Поэтому можно создать огромное количество разнообразных колод, причем каждая будет обладать своими уникальными тактическими ходами.

Вообще, для "Демигургов II" очень подходит замечательное выражение: "на каждую хитрую гайку найдется свой болт". В этой игре нет непобедимых противников — в ней есть неудачные колоды. Не можете выиграть? Посмотрите, какую тактику использует ваш соперник. Изучите ее слабые и сильные стороны и подберите себе такую колоду, против которой тактика оппонента будет бессильна. Однако не стоит забывать, что колода, с помощью которой вы только что стерли в порошок мощнейшего противника, может неожиданно дать сбой во время другого поединка — абсолютных тактик в этой игре не бывает. Правда, по некоторым данным, если очень сильно поднапрячь серое вещество, то можно найти небольшую "дыру" в балансе игры и создать колоду, уничтожающую практически любого противника всего за несколько ходов. Впрочем, лично у меня рука не поднимается назвать эту особенность глюком. Скорее уж это "фича" — награда тому, кто найдет столь изящное решение.

Отдельно следует отметить и новые заклинания, появившиеся во второй части игры. Они "бесцветны" — то есть могут использоваться игроками любой расы. Существа, созданные с помощью таких заклинаний, могут переходить на "внешний план" — другое измерение, в котором они становятся неуязвимыми для обычных атак. Правда, для возвращения бойцов обратно в мир живых придется потратить немало эфира.



▲ Зачастую напасть на вражеского мага можно только после того, как будут уничтожены все его существа.



▲ Дискоотечное буйство магических эффектов реализовано в "Демидургах II" на высшем уровне.

Развитие поединка зависит не только от набора карт. Помимо заклинаний, в игре существуют и артефакты — очень мощные и редкие магические устройства, с помощью которых можно, например, очистить своего героя от наложенных чар или переманить со стороны противника какое-нибудь мощное создание. Артефакты бывают двух видов: стандартные, свойства которых уже определены, и "заготовки", из которых можно создать артефакт, выполнив во время тактического поединка определенную последовательность магических действий. Впрочем, с артефактами в игре связаны весьма серьезные ограничения, и использовать их обычно получается не чаще, чем пару раз за поединок.

Беда и спасение

Единственное, что по-настоящему разочаровывает во время тактических боев — это искусственный интеллект противников. К сожалению, AI действует слишком прямолинейно, часто не видит выгодных решений и допускает непростижительные ошибки. Кремниевый оппонент спасает разве что огромное разнообразие используемых колод и тактик, к каждой из которых приходится приспосабливаться живому игроку. Впрочем, даже несмотря на это, играть с компьютером когда-нибудь да и

надоест. И что тогда? Ответ напрашивается сам собой — искать удачи в сетевых ристалищах!

Мультиплеер "Демидургов II" базируется исключительно на магических поединках. Никаких совместных прохождений кампании или стратегических баталлий на глобальной карте — только заклинания, тактика и еще раз заклинания.

При игре на официальном сервере "Демидургов II" вам будут доступны многие приятные бонусы. Во-первых — мощная рейтинговая система, учитывающая победы и поражения всех игроков. Во-вторых — два весьма оригинальных сетевых режима — "вслепую" и "круглый стол". При игре "вслепую" противники сами собирают колоды из некоторого количества случайно подобранных заклинаний. Подвох заключается в том, что создать мощную колоду получается очень редко, поэтому приходится выигрывать в основном за счет мастерства и оригинальной тактики. "Круглый стол" — это турнир на выбывание, в котором участвует восемь игроков. Режим чем-то похож на Draft из Magic: the Gathering. Каждому из участников выдается набор карт и навыков, и после каждого поединка происходит обмен наборами.

На месте осталась и игра заранее сконструированной колодой. Этот режим наиболее популярен среди опытных игроков, которые могут неделями создавать и шлифовать собственный набор заклинаний и тактику игры.

Хочется отметить, что уже через неделю после выхода "Демидургов II" на официальном сервере было очень много желающих поиграть. Отрадно, что игра пользуется такой популярностью и не надо просиживать по десять минут в ожида-

нии оппонента для дуэли.

Впрочем, если вы еще не подключены к Сети, то не стоит отчаиваться — сражаться с друзьями можно даже на одном компьютере благодаря режиму hot seat. Перед началом дуэли игра позволяет установить определенные правила вроде мощности доступных заклинаний и количества проводимых раундов. Правда, у этого режима есть и один очень серьезный недостаток. Дело в том, что, играя вдвоем за одним компьютером, вы вряд ли сумеете скрывать свои карты от глаз противника. А это значит, что начисто пропадает элемент непредсказуемости.

Немагическая изнанка мира

Технически "Демидурги II" недалеко ушли от вышедшей два года назад первой части. Графический движок хоть и был слегка усовершенствован, но уже не вызывает тех восхищенных возгласов, что раньше. Более того — к графике второй части появились и весьма серьезные претензии. Камеру на глобальной карте буквально уткнули носом в землю, отчего неожиданно обнаружилось, что модели, красиво смотревшиеся с высоты птичьего полета, на небольшом расстоянии выглядят жутковато. Да и сам игровой мир из-за невысокой детализации текстур, полигональной диеты и малого количества анимированных элементов выглядит как-то мертво и слишком "игрушечно". Плюс крайне неудачно подобран масштаб изображения. Даже на максимальном удалении камеры в пределах экрана умещается лишь маленький кусочек карты, и ориентироваться в игровом мире становится крайне сложно.

Зато к чему нет никаких претен-

зий — так это к музыке. В "Демидургах II" встречаются как композиции из прошлой части, так и множество новых треков.

А вот что вызывает удивление и даже обиду — так это отсутствие редактора миссий и кампаний. А ведь во время работы над игрой разработчики неоднократно говорили о том, что редактор будет включен в релиз. И что теперь?.. Пожалуй, только ждать потча.



В целом, несмотря на ряд вышеперечисленных огрехов, у "Нивала" получилась весьма добротная игра. Вряд ли она наделает столько шума, как первая часть. Но отнять у вас несколько дней единственной жизни (о при успешном освоении многопользовательского режима — и несколько месяцев) ей вполне по силам. ■

Дождались?

Точно выверенная доза нововведений — ровно столько инноваций, чтобы не потерять в названии слово "Демидурги" и с чистой совестью прибавить к нему цифру "2".

70% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	9.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	7.0

Рейтинг "Мани" 7.5

ВЫЕЖДАМ

ТРОПА ХОШИ МИНА

- Более 60 миссий
- Действия и функции персонажей исторически точно переданы
- 3D звуковые и визуальные эффекты
- Великолепно представленные военные действия
- Реалистическая картина применения напалма в боевых действиях



Минимальные системные требования:
Windows 98/ME/2000/XP,
процессор Pentium II 450 МГц,
128 МБ оперативной памяти, видео карта 16 МБ,
звуковая карта, Direct X 8.0,
CD-ROM, клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
процессор Pentium III 700 МГц,
видео карта 32 МБ.

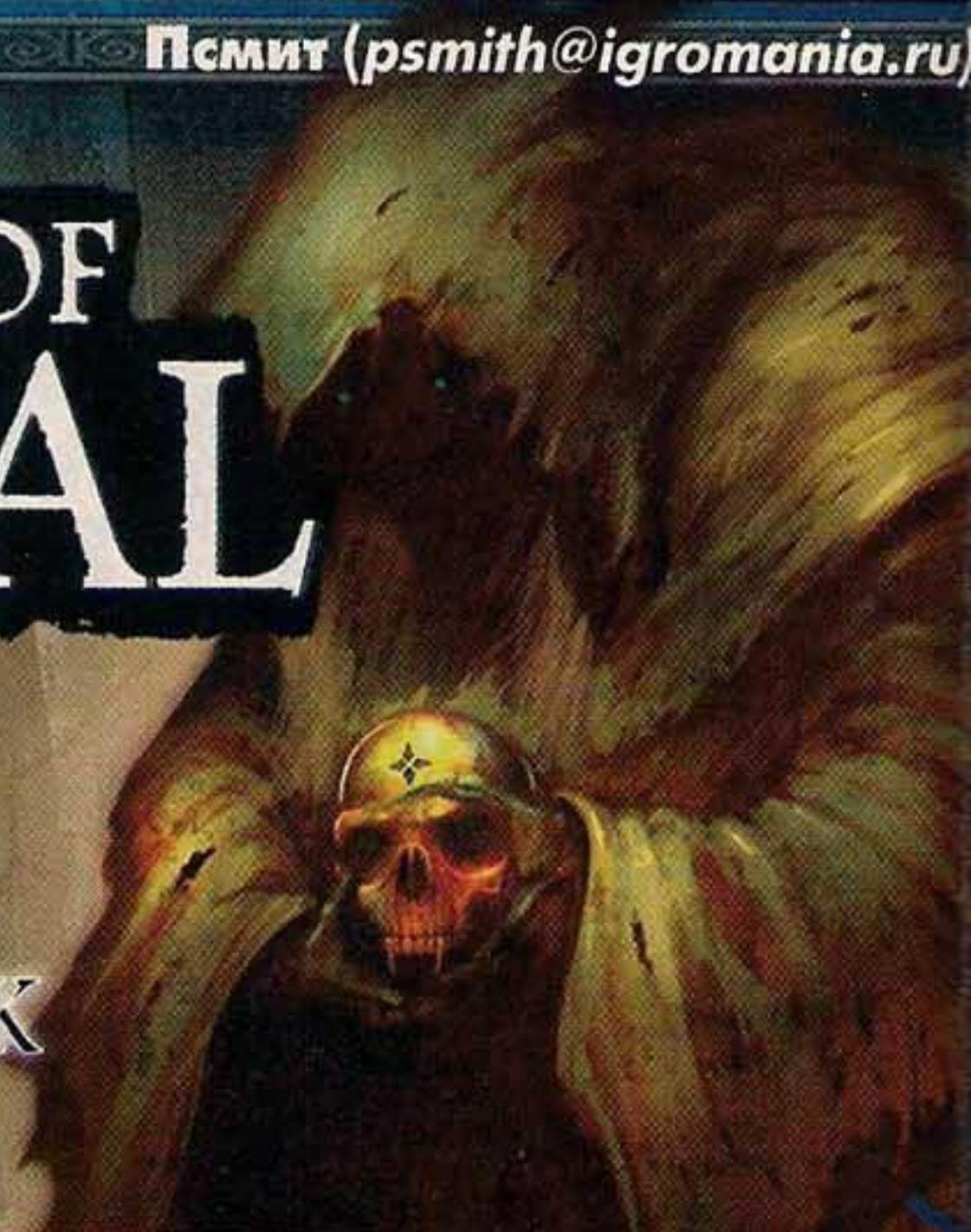
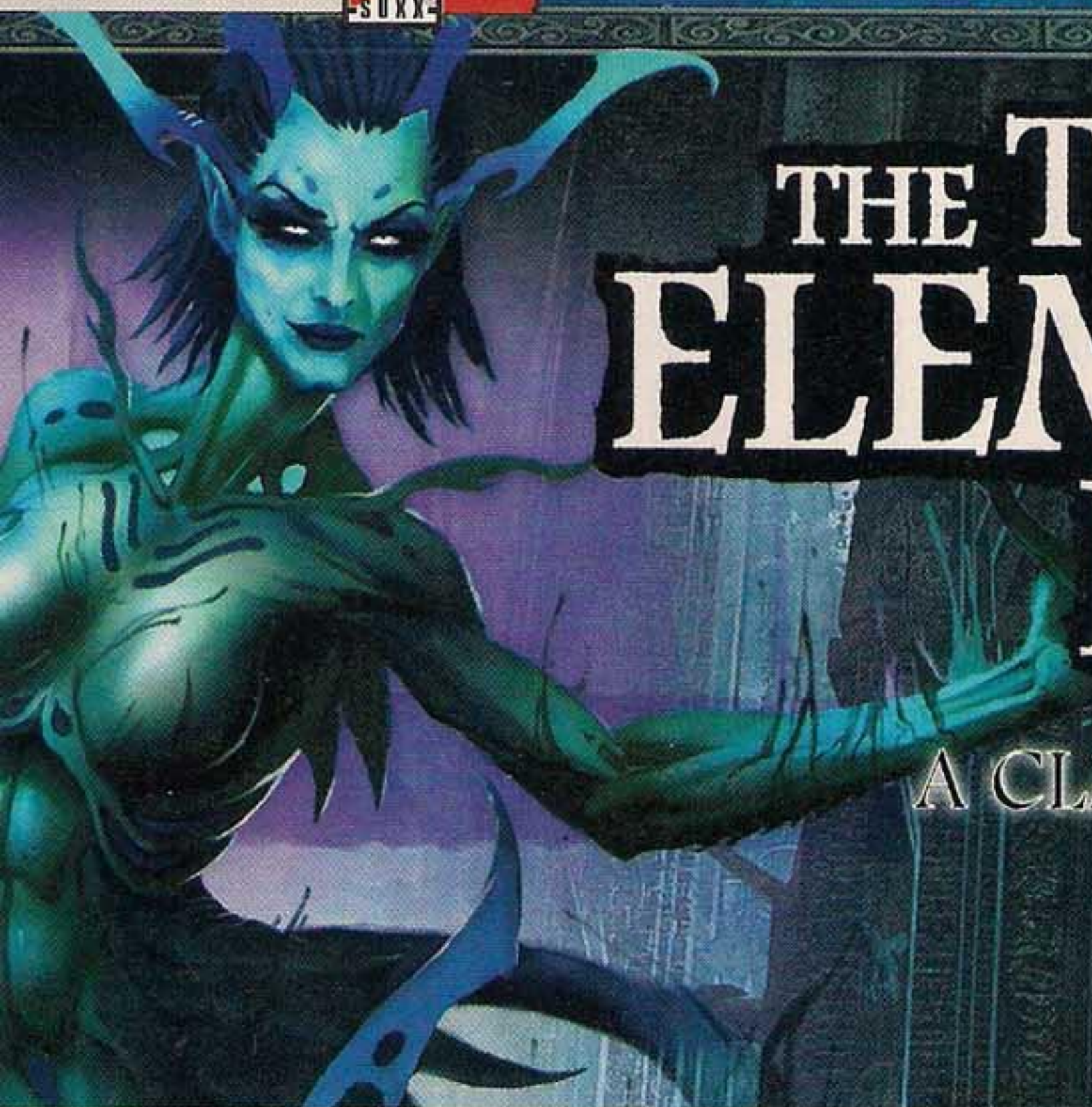
Запросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru.
Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!!
Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.
Реализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии
принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр "Интенс". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании
Медиа-Сервис-2000". ©2003 E-Pie Entertainment. All rights reserved.



THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL

A CLASSIC GREYHAWK
ADVENTURE



Герой Забытых Королевств, Кринна и других D&D-миров, ветеран меча и молнии всегда знает, с чем имеет дело, когда слышит название вроде "Citadel of...", "Tower of...", "Tomb of...", или, скажем, "Temple of...". Таким способом автор честно предупреждает: вас ждет приключение "для настоящих мужчин", где мало слов и много крови.

Осторожно, овеяно веками!

The Temple of Elemental Evil — классика. На самом деле, я даже слегка преуменьшил: для ролевых игр "Храм Стихийного Зла" — почти то же, что для русской словесности — "Слово о полку Игореве". Это приключение — разумеется, в его настольном варианте — написано самим Гэри Гигаксом (для тех, кто не в курсе: автором и изобретателем всей системы D&D, можно сказать — создателем жанра настольных ролевых). Что это значит? С одной стороны, "рука мастера" гарантирует совершенство и тщательную шлифовку всех игровых элементов, но с другой...

В фэнтези со времен Толкина принято считать, что "древние" были сильнее, мудрее и прекраснее своих потомков. В реальном мире это не всег-

да так. Гэри Гигакс, придумывая D&D, не замыслил модулей с запутанной интригой и детективным сюжетом. Он представлял себе игру просто и чеканно: команда героев идет сокрушать зло и по дороге преодолевает всевозможные препятствия. Словом, он создавал тот ролевой жанр, который нынче называется hack & slash.

The Temple of Elemental Evil, естественно, не исключение. Здесь есть все атрибуты хорошей походовой "рубильки": демонница во главе полчища злобных тварей, воинственные духи стихий, а также разбойники, огры и прочая нечисть, предназначенные для "тренировки" новоиспеченных героев, чтобы они не предстали перед главной супостаткой зелеными новичками в обносках и с деревянными мечами... В общем, рецепт создания подобной игры прост и ясен. Осталось понять, как ему следовали ребята из Troika.

Отмерено штангенциркулем

Одной из ключевых особенностей игры названо точное воплощение правил новой редакции D&D — 3.5. Эта "исправленная и дополненная" версия третьей редакции появилась совсем недавно, и Temple of Elemental

Жанр:	RPG
Издатель:	Atari
Разработчик:	Troika Games
Похожесть:	Icewind Dale, Baldur's Gate
Необходимо:	CPU 700MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1.7GHz, 256Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.Greyhawkgame.com

Evil — первая компьютерная игра, официально ее поддерживающая. Серьезная заявка, не правда ли?

Присмотревшись к Greyhawk, ответственно заявляю: разработчики скрупулезно выполнили свое обещание — игра соответствует каждой букве 3.5 редакции. Вот только не уверен, хорошо это или плохо.

Нет, я не хочу сказать, будто D&D 3.5 — это плохо. Напротив, третья редакция была революцией в жанре, но вышла сыроватой, а новое издание системы подчистило все обнаруженные за год тестирования проблемы. Сомнения вызывает другое: одной из первых компьютерных реализаций третьей редакции был Neverwinter Nights. Но эти правила так разительно отличались от второй редакции, что их ни за что нельзя было перепутать; и поэтому разработчики осмелились творчески переработать правила "под компьютер".

Между тем, D&D создается в первую очередь не для компьютерных, а для настольных игр. В настолках — свои законы, и многие элементы, ценные и важные при "живой игре", совершенно не нужны в компьютерной RPG. Например, заклинание Augury (гадание) позволяет оценить, насколько вероятен успех задуманного мероприятия. Понятно, что это полезно... только как это запрограммировать в компьютерной RPG? Или вот навык чтения следов: в настольной ролевке кардинально облегчает жизнь, в онлайн-овой — бесполезен, а в однопользовательской — исключительно бестолков. А умение избегать "случайных встреч" с монстра-

ми в пути? Вы вообще-то знаете хотя бы одного игрока на компьютере, который стремился бы их избежать?

В общем, часть элементов ролевой системы в Greyhawk пришлось урезать за их явной бессмысленностью. А часть — оставлять в виде эдаких рудиментов, без особой надежды на то, что они пригодятся. Это бы полбеда, но при этом баланс "поехал" куда-то не туда. Например, у монаха не отобрали ничего — и потому он намного сильнее, скажем, барда, чьи способности оказываются не очень востребованы. Впрочем, проблема не настолько серьезна, чтобы стоило из-за этого переживать. В конце концов баланс здесь не столь важен — в игре ведь нет даже мультиплеера.

Дипломаты, воины, мошенники

Пошаговый бой дает возможность в полной мере ощутить все тонкости управления персонажами, познать смысл понятия "свободная атака" и так далее. "Свободная атака" — это когда герой наносит дополнительный удар по врагу, который рядом с ним начал стрелять, читая заклинание или просто "прошел мимо". Этот механизм — один из главных в современной ролевой системе D&D. Смысл его заключается в том, что правильное маневрирование становится крайне важным для геймплея.

За что стоит выразить авторам глубокую признательность — это за диалоговую систему Greyhawk. Они действительно сумели реализовать



▲ Спокойствие, никто не злоупотреблял галлюциногенами! Просто в этом храме действительно обитают... живые фиолетовые грибы.



▲ Несчастные твари думали, что это они и есть истинное воплощение зла... Когда в подземелье пришла наша команда, они поняли, что ошибались.



▲ А зомби здесь тихие: прокачивать своих бойцов, избивая "зеленых и мертвых", — одно удовольствие.

все D&D-шные особенности, связанные с переговорами. Так, дипломатия отвечает за этикет и общую убедительность ваших речей, обман — позволяет дурить головы NPC, при помощи развитого чувства побуждения можно распознать чужие зраки, активный сбор сведений разрешает подобрать в разговоре "правильный вопрос", и, наконец, умея правильно угрожать, можно легко запугать собеседника и выбить из него нужные сведения.

Прелесть в том, что все эти особенности работают, и работают по-разному. В одних случаях эффективнее пригрозить, в других — улестить, в третьих — нагло соврать, а в четвертых просто не догадаешься задать единственно верный вопрос без "правильного" навыка.

Стая товарищей

Как вы уже поняли, в Temple of Elemental Evil играют командой. С самого начала у нас есть пять персонажей, а по ходу действия к отряду могут присоединиться и другие.

Новинка: в самом начале нам предлагается выбрать мировоззрение команды. Например, выбрав Neutral Good, мы получаем возможность набирать в группу персонажей с Neutral Good, Lawful Good, Chaotic Good и True Neutral характеристиками (т.е. не дальше одной позиции от избранного мировоззрения). И это не просто "косметика": сюжет может меняться в зависимости от мировоззрения ваших бойцов. Банда полуорков, вероятно, займется в первую

очередь убийством мирных поселян, а какие-нибудь школяры — примутся за активный поиск артефактов...

В Greyhawk наконец-то сделана разумная поддержка "строя" отряда, что очень важно для hack'n'slash-игры. То есть вы можете расставлять персонажей не по готовым схемам ("уголком", "полукругом" и так далее), а так, как захотите сами, а впоследствии приказывать им придерживаться именно такого боевого порядка.

Что касается состава команды — тут свобода полная. Впрочем, как известно, свобода есть осознанная необходимость: типовая команда Icewind Dale — пять воинов и один целитель — в Greyhawk далеко тут не убежит. Команде нужны в обязательном порядке: вор (без взлома и разминирования делать в старинных храмах просто нечего), целитель (лечить надо, лечить надо всех, всегда и везде — это же hack & slash!), "танк" (труженик меча и топора, его задача — отвлекать вражий огонь на себя, а потому он должен быть в первую очередь силен и здоров) и, наконец, "артиллерия" (команда без мага — признак дурачины, колдун или волшебник всегда должен успеть ударить файерболлом по бездорожью и разгильдяйству).

И только пятая вакансия реально заполняется в соответствии с вашими вкусами... Один из самых популярных вариантов — монах: по новейшим правилам он способен обрушивать на врага просто невероятное количество ударов. Имеет право на существование и друид, как гиб-

рид целителя и боевого мага, и, конечно, дублирование любой из вышеперечисленных ролей. Любители бардов тоже встречаются. Но редко.

Об искрах и витражах

Пока суть дела да дело, я ничего не успел рассказать о недостатках игры. Да, я упоминал, что в Greyhawk нет того-то и того-то, но это на самом деле не проблема для "экшен-ориентированной" RPG. Нелепо осуждать зайца за то, что из него получается неказистый жираф, ведь правда?

Очевидным кандидатом на роль недостатка может показаться графика. Однако я не считаю, что нарочито "плоский" движок игры заслуживает порицания. Совсем наоборот. Двумерные фоны могут быть весьма изящны и красивы, и это именно тот случай. Такого мастерского воплощения цветного освещения в "плоской" графике я еще не встречал. А детализация? На многие интерьеры смотришь, как на маленькие шедевры.

Увы, но на этом плюсы стремительно заканчиваются. Похоже, художники серьезно проработали внутреннее убранство помещений, но отдохнули на пейзажах открытых пространств. А хуже всего им удалось... как ни странно, портреты персонажей. Кто бы мог подумать! Помнится, в свое время меня убедили поиграть в Arcanum именно очаровательные портреты гномов в цилиндрах и сюртуках... А здесь — такое впечатление, что лица героев рисовали подростки-фаны.

Но самая слабая сторона оформления игры — звук. Это касается и музыки, и, с позволения сказать, эффектов. Стремление "выключить немедленно" возникает почти сразу же после запуска.

Что же касается управления, то оно однозначно "навечно" Neverwinter Nights. Структура "круговых меню" вокруг персонажей сразу наводит на такие мысли. К сожалению, это не так удобно, как может показаться: интерфейс NWN был рассчитан на одного персонажа, а не на команду. Нужна продвинутая система горячих клавиш; а ее-то и

нету. Впрочем, игра-то пошаговая, так что спешить некуда...

Ну что ж, Шахерезаду вот-вот застигнет утро, и ей придется прекратить дозволенные речи, а мы еще не сделали выводов из всего вышесказанного.

Всю дорогу я обращал ваше внимание на то, чего в этой игре нет. Потому что есть в игре все остальное: увлекательные бои, умные противники, богатство тактических возможностей. Я впервые вижу в ролевке настолько детально и разумно организованный тактический бой. Даром что сам обычно предпочитаю более "сюжетные" ролевки, оторваться от Temple of Elemental Evil оказалось очень сложно. И, вы будете смеяться, но исходный настольный сценарий мне понравился меньше, чем творение Troika Games. Так что в кои-то веки "компьютеризация" классического "модуля" оказалась во всех отношениях удачной. А то после страшненького Pool of Radiance я, право, опасался за судьбу этого проекта...

Дождались?

Увлекательная, динамичная и живая — несмотря на похолодость — ролевка hack&slash-стиля. Достойный продолжатель традиций Icewind Dale.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей

8.0

Графика

8.0

Звук и музыка

5.0

Интерфейс и управление

7.0

Новизна

6.0

Рейтинг "Мани" 8.0



▲ Если маг не будет соблюдать технику магической безопасности, то вполне может поранить заклинаниями товарищей по команде.

HALO

Combat Evolved



HALO — практически хрестоматийный пример торжества маркетинга как главной науки XXI века. Взвод натренированных PR-менеджеров, мастерски раздутая шумиха — и вся западная пресса в припадке экстатического слияния с игрой готова кровью выписать сияющие десять баллов. Рассматривать HALO в таком контексте — задача невероятно сложная. Учитывая, что до морозной России, по сути, долетали лишь отголоски победного марша Xbox-версии, надлежащего трепета в момент инсталляции испытуемого я, признаюсь, не испытывал.

Марш мелкомягких

Если вы до сих пор не прочувствовали размах маркетингового гения Microsoft Games — внимайте. Краткая предыстория всемирной HALO-истории в двух абзацах ниже по курсу.

В 1999 году Bungie, авторы великолепной серии Myth и скучнейшего в истории игростроения аниме-боевика Oni, анонсируют фантастический боевик HALO — однозначный Xbox-эксклюзив, который Microsoft активно использует в качестве от-

бойного молотка пиара. Даже у глухих на подкорке головного мозга отпечаталось, что HALO — это так круто, что ради нее одной, собственно, и стоит потратить 300 с лишним долларов на покупку новой консоли.

Интересно, что игра, конечно, помогла продать внушительное количество X-коробок, но триумфального шествия по трупам конкурентов не получилось, хотя проект и собрал всевозможные призы и награды.

И вот, два года спустя, когда техническая конфигурация Xbox кажется по меньшей мере смешной, HALO выходит на PC. Выходит с минимальными косметическими изменениями, мультиплеером и пресс-релизами двухлетней давности. Казалось бы, чего тут у нас только не было — и Half-Life, и Medal of Honor, и еще целый ворох отменных сюжетных экшенов, но — случилось чудо: HALO собрала феноменальную прессу на Западе. Почему? Попробуем разобраться...

Цирк уродов

Далекое будущее. Человечество насмерть бьется с инопланетной расой Covenant. На самом, разумеется, главном корабле землян во время

Жанр:	3D Action
Издатель:	Microsoft Games
Разработчик:	Bungie/Gearbox Software
Похожесть:	Chrome, ST: Elite Force II
Необходимо:	CPU 733MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.microsoft.com/games/Halo/default.asp



▲ Товарищ за станковым пулеметом зорко следит за горизонтом и ловко отстреливает все, что шевелится и проявляет признаки недружелюбия. Смерть ирокезам!



▲ Супостат укрылся под защитным экраном, и теперь его можно уничтожить лишь чем-нибудь взрывчато-противотанковым.

ожесточенной атаки захватчиков происходит срочная реанимация экспериментального киборга, которому без лишних разговоров вручают бластер и катапультируют на таинственную планету проводить разведку боем во вражьи тылах. Собственно, все.

Если вам сейчас вспомнились все трехкопеечные боевики с нарисованными выстрелами и картонными декорациями — самое оно. Ибо инопланетные интерьеры являют собой такую вопиющую безвкусицу, какую только можно себе вообразить. Дикая смесь бирюзового, салатового и преимущественно фиолетового цветов, иероглифы на стенах и длинные, скучнейшие, серые

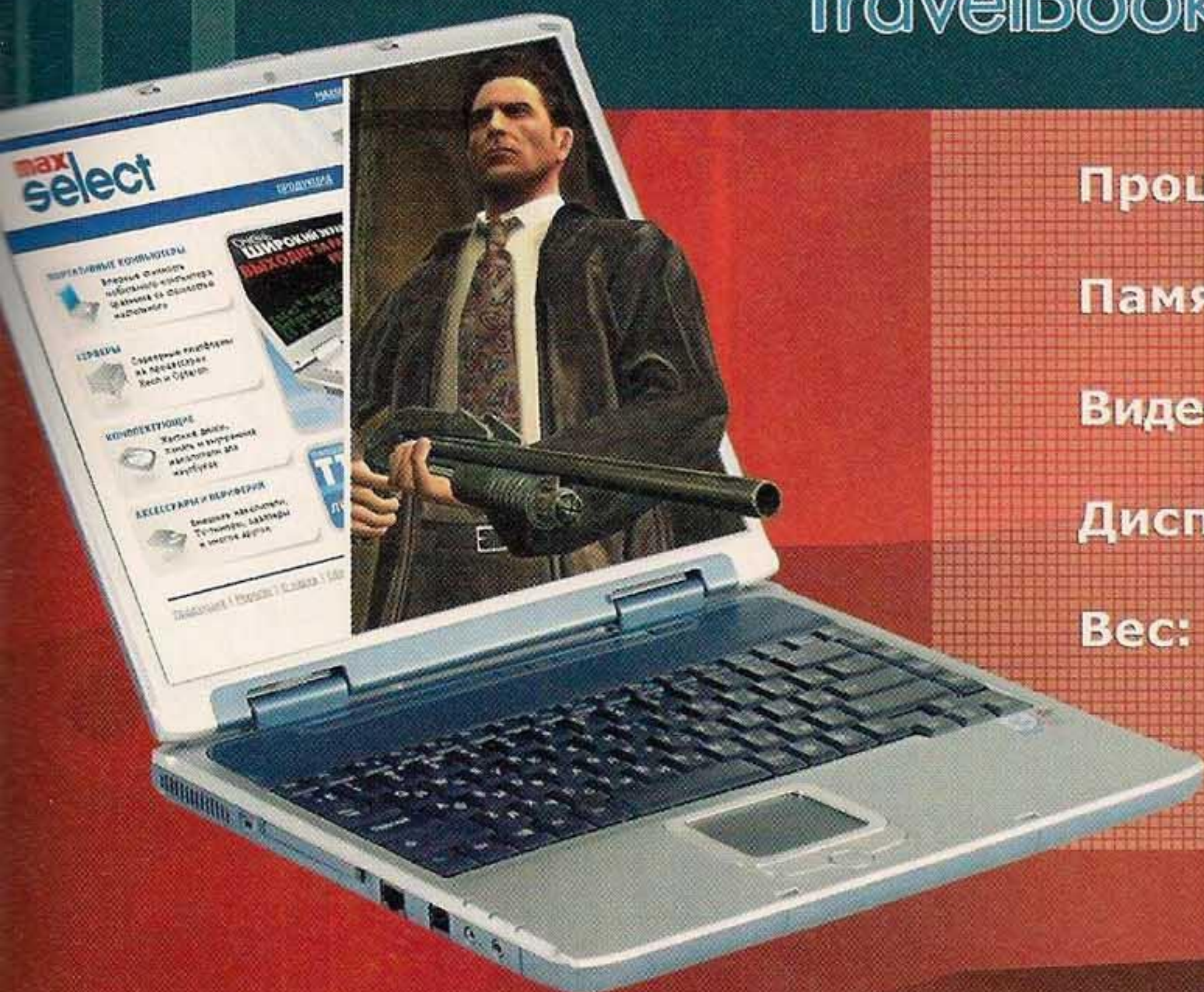
коридоры. Именно так встречает нас первый уровень HALO.

Далее следует явление смехотворного вида инопланетян. Вся западная пресса именует Covenant "внушительными", а на мой скромный взгляд — это самые смешные пришельцы за всю историю игростроения. Супостаты делятся на несколько разновидностей, одна другой краше. Самые забавные — шустрые карлики, которые бодро скачут под ногами, больно стреляют зелеными шариками и издают такие смешные звуки, что честное слово, ощущаешь себя не героем боевика, а натурально, персонажем комедии Мэла Брукса "Космические яйца". Им на подмогу приходит

max select

3D без КОМПРОМИССОВ

TravelBook X5C



Процессор: Pentium-M 1.3-1.7GHz

Память: 256-1024Mb DDR266

Видеокарта: ATI M9 (R9000) 64Mb DDR

Дисплей: 15" 1400x1050 точек

Вес: 2.5 кг

ГАРАНТИЯ **2** ГОДА



Expert 850E

Процессор: P4 2.0-3.06GHz
с шиной 400/533/800MHz

Память: 256-1024Mb DDR333

Видеокарта: ATI M10 (R9600) 128Mb DDR

Дисплей: 15" 1400x1050 точек

Вес: 3.5 кг



ГАРАНТИЯ **2** ГОДА



▲ Модели инопланетян навевают тоску и уныние. Впрочем, в движении они смотрятся симпатичнее, чем на статичной картинке.

ящероподобные молчуны с энергетическими щитами, шипастые родственники дикобраза в пятом колене и какие-то совершенно непотребные фиолетовые образины. Весь этот балаган разливает по земле бирюзовую (!) кровь, потешно визжит и серьезности игре, прямо скажем, не добавляет.

Поэтому первый уровень проходится преимущественно с открытой челюстью — неужели весь крик был из-за этого?..

Ситуация резко меняется, когда нас выпускают на открытые пространства, где игра из второсортного экшена моментально превращается в беспощадную межгалактическую войну. Внезапно HALO достает из рукава сразу нескольких козырных тузов. Во-первых, широко разрекламированная возможность управлять всевозможным транспортом, которая с ходу накидывает игре несколько баллов в итоговом рейтинге. Во-вторых, вы уже не зеваете, расстреливая очередную пародию на инопланетянина в узком коридоре, — вы считаете. Считаете заветные health points и прикидываете, хватит ли их, чтобы добежать до вооон того джипа на холме. Covenant на глазах из сме-

хотворных образин превращаются в серьезных врагов. Под свистом пуль вы прыгаете в джип и срываетесь с места, пробуксовывая и выбрасывая из-под колес комья земли.

Джип в HALO — это простое человеческое счастье. Он легко управляем, обладает станковым пулеметом и отличается вменяемой физикой. Собрать по оружию, заведя за баранкой нашего героя, веселой гурьбой несутся к машине, не по-джентельменски толкая друг друга прикладами. Самые шустрые устраиваются на заднем сидении за пулеметом.

Езда в такой компании — это чистейший, концентрированный, как пишут западные критики, fun. Элегантно притормозив рядом с очередным супостатом, мы открываем огонь из всех бортовых, срезая первую волну наступления, после чего джип резко срывается с места, снося бампером особо неосторожных инопланетян. Кроме джипа, в нашем распоряжении будут также танки (sic!), инопланетные станковые установки, инопланетные же летательные аппараты и гравитационные скутеры.

Типичная миссия на открытых пространствах выглядит так: проры-

ваясь сквозь толпы врагов, вы прячетесь за очередным уступом, кидаете гранату, после чего выбегаете из-за угла, палите крупной дробью по скоплению недругов и, прыгнув в кабину скутера, взмываете под облака. Сердце, как нетрудно догадаться, в этот момент поет.

Оно!..

И тогда с игрой происходит последняя чудесная метаморфоза. Мы начинаем верить тому, что происходит на экране. Пришельцы больше не кажутся дурными кривляками, а раскраска коридоров — нелепой. Сюжет потихоньку развивается, и таинственная планета оказывается таинственной не просто так. В войну вступает еще одна раса, и буквально спустя пару миссий перед нами уже не второсортный фантастический action, а эпик вселенского масштаба.

Но и на этот несомненный плюс у HALO находится свой минус — ближе к середине игры фантазия штатных дизайнеров уровней выдыхается. И тут начинается такое бесстыдное копирование помещений "под кальку", что за Bungie невольно приходится краснеть. Господа, мы ведь играем в высокобюджетный боевик, а не в какой-нибудь талантливый, но сделанный в условиях хронического недофинансирования Chaser. Откуда такая возмутительная халява — решительно неясно, но факт налицо: уровень за уровнем вам придется бродить по совершенно одинаковым помещениям. Но и на этот минус разработчики отвечают очередным козырем. Имя ему — баланс.

Бои сбалансированы практически идеально. Дело в том, что наш главгерой, хоть и являет собой экспериментальную боевую модель киборга, не отличается особой силой и может одновременно носить только два вида оружия. В условиях постоянной нехватки боеприпасов вы регулярно мучаетесь вопросом: променять дорогой сердцу шотган с двумя последними патронами на боготворимый инопланетный бластер с полной обоймой или все же попробовать прорваться в следующую комнату в надежде найти случайный ящик с боеприпасами? Ближе к концу игры враги не стесняются нападать гурьбой — и тут на помощь приходят гранаты. Я, признаться, не припомню экшена, где бы так активно использовались всевозможные метательные взрывчатые вещества. Верно брошенная "лимонка" может в одну секунду изменить ситуацию на поле боя и спасти вас от неминуемой гибели. Словами это не описать — лучше попробовать самим.

Медленный газ

Ситуацию с не шибко современной графикой усугубила не первого ранга команда Gearbox, которая превратила HALO в "самый тормозной порт в истории индустрии". В

обмен на новомодный bump-mapping, который, надо отдать должное, выкладывается по полной, мы получили игру, которая адекватно работает только на двухпроцессорном компьютере с гигабайтом оперативной памяти.

Покупатели гневно стучат трудовым рублем по прилавку: "За что мы отдали 400 кровных долларов за новую видеокарту? Чтобы наблюдать чудовищные тормоза в приватном 1024x768?!" Можно снизить разрешение экрана до 800x600, но ситуацию это спасет лишь отчасти. Так что не спешите выбрасывать свой компьютер с балкона — HALO гарантированно тормозит практически на любой известной настройке конфигурации. Особенно живо это ощущаешь, когда на экране одновременно взрываются три гранаты, толпа разномастных супостатов разлетается в разные стороны согласно всем законам ньютоновской физики. Даже западные рецензенты сокрушительно качают головой, гневно поглядывая в сторону Gearbox. К Bungie, понятно, вопросов нет — Xbox-версия, по заверениям очевидцев, позволяла себе показывать кадры только в минуты самых уж нечеловеческих баталий.



Что же в итоге? В итоге мы имеем дело с игрой, собранной из интересных сюжетных, отменного драйва и возмутительной халявы в разных пропорциях. Все эти пропорции, смешиваясь, образуют по-настоящему крепкий коктейль, который, однако, не тянет на звание "лучшей игры в истории". Хорошей — да. Крепкой — безусловно. Но — определенно, не лучшей. ■



▲ Перестрелки верхом на летающих блюдцах в окружении вечной мерзлоты здорово напоминают известный эпизод "Звездных войн".

Дождались?

То, что со стороны выглядело как продуманный маркетинговый трюк Microsoft, на деле оказалось крепким фантастическим боевиком, со своим букетом достоинств и недостатков.

75% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●●●● 7.0

Рейтинг "Мани" 8.0

Dead or Alive 2

This Is Football 2003



PlayStation®2

Jak & Daxter

Tekken 4

Ratchet & Clank

The Getaway

WRC II Extreme

Kingdom Hearts

Final Fantasy X

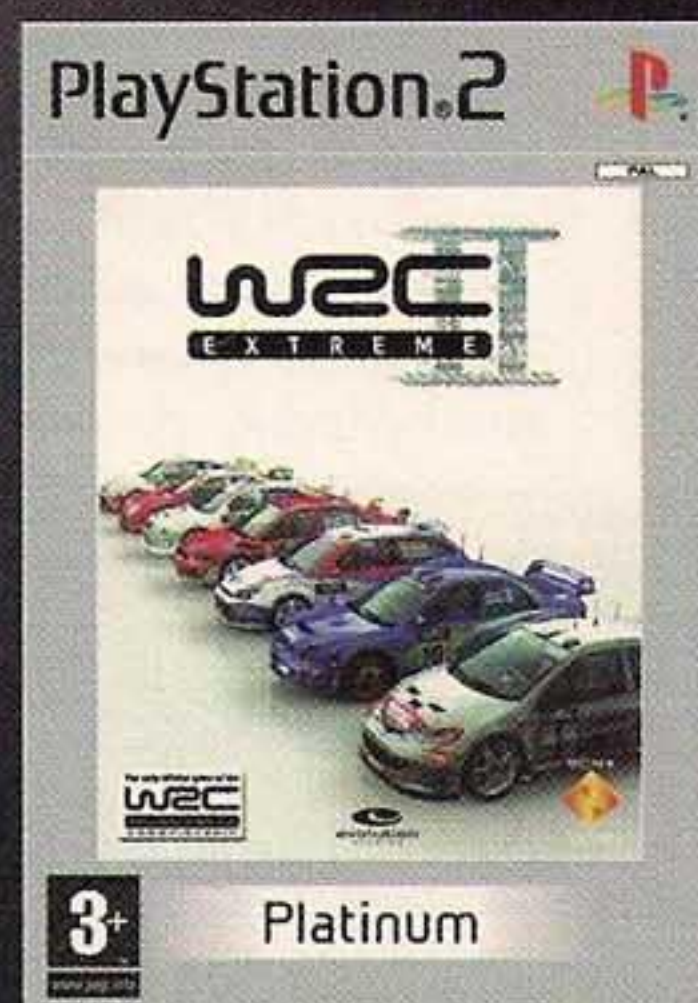
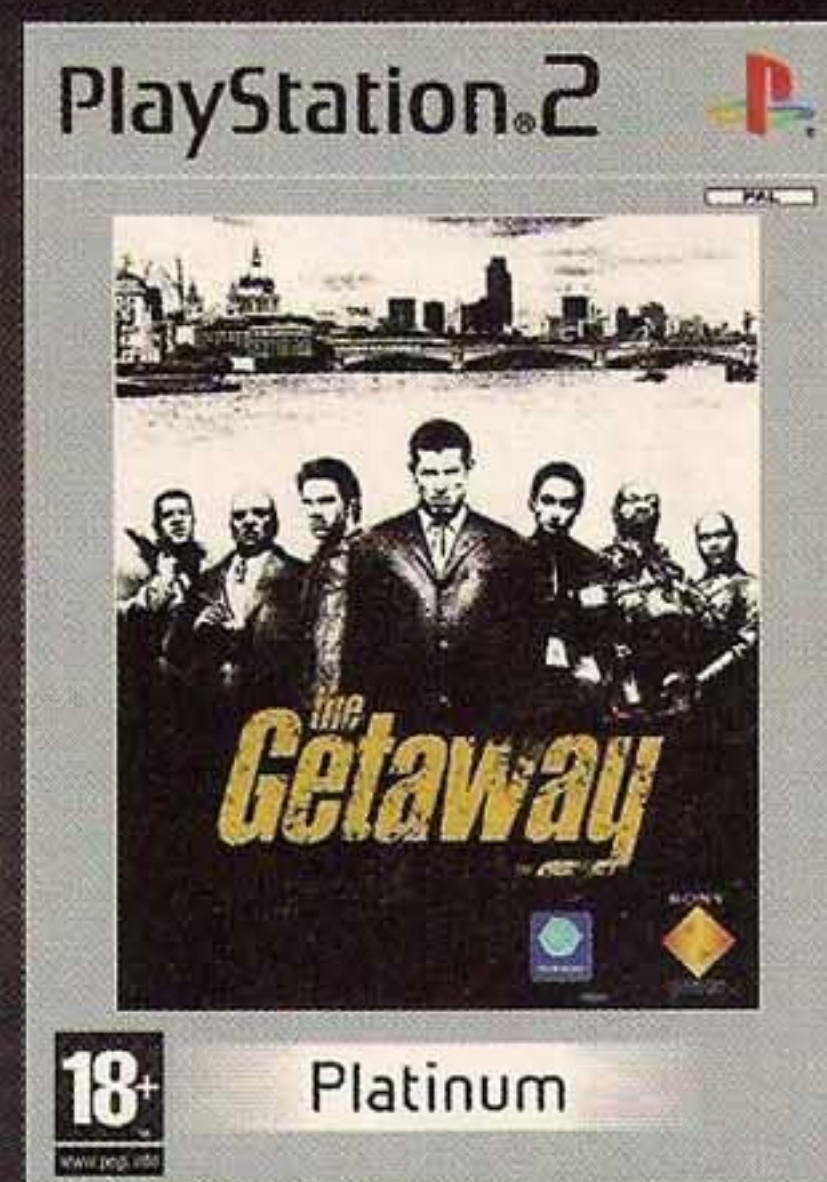
Gran Turismo 3

WWW.PLAYSTATION.RU

Официальный дистрибьютор Sony Computer Entertainment -
Компания "Софт Клуб". Москва, 1-й Хвостов пер. д. 11А, оф. 211.
тел. (095) 232-6952, e-mail: sales@softclub.ru

РЕКОМЕНДОВАННАЯ
999
РУБ.
ЦЕНА

Platinum
ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ



Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)

FREEDOM FIGHTERS

На дворе — 2003 год от Рождества Первого Коммуниста на планете. Советские танки идут по Нью-Йорку — гремят по Мэдисон Авеню, сворачивают по Сорок Второй в Центральный Парк, сносят телефонные будки и дробят гусеницами деревянные скамейки. Бойцы третьего специального взвода пятой штурмовой роты бегут по Седьмой Авеню, пересекают Бродвей, зачищают квартал и занимают верхние этажи Рокфеллер-Центра. Рядовой срочной службы Дмитрий Заговейко достает из кармана кителя соточку коллекционного шотландского виски и закусывает солдатским сухарем. Разлюлибалалайка, красные звезды в полушанки, расшитые пестрыми вензелями валенки, «йес комрад», «формаза Раша» и «Лэньин, форгив ми»...

Уже после третьего скриптового ролика **Freedom Fighters** хочется решительно подняться с кресла, выйти на улицу, попросить у дворника телогрейку и треух, сесть на тротуар и, подражая движениям гангста-рэпперов, выводить уличные речитативы: «Как над нашей над котельной/ низ-

ко ходят облака/ не хотим мы больше водки/ дай, начальник, молока. Йоу!»

Мама, наливай

Плачьте, титаны «Красного Октября», рыдай, **Red Alert**, войте на луну, товарищ Сталин, дженерал Романов и Удо Киер в роли мегателепата Йурия. **Freedom Fighters**, едва успев, как говорят у нас на окраине, вломиться ин да хаус, — тут же поставил всех на свои места. Лучшее на сегодняшний день воплощение пресловутой «русской темы» в играх. Китчевый, гипертрофированный лубок в самом соку. Сюжет о нью-йоркском водопроводчике (собственно, нашем главном герое), который возглавил партизанский отряд и на разбитых улицах некогда могучего города воюет с большевизмом. Проклятые советские захватчики с классическими «калашами» в руках, субтильные солдатики, которые без малейшего акцента орут «иди сюда, гаденыш!», а также бородатое офицерье в брюках-галифе и милицеских мундирах. Кроме того: вечерние выпус-

Жанр:	3D Action/Strategy
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	IO Interactive
Издатель в России:	SoftClub
Похожесть:	Vietcong, Urban Chaos
Необходимо:	CPU 750MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.freedom.ea.com

ки новостей с серпом и молотом вместо логотипа CNN, вертолеты Ка-50 в экс-мирном американском небе, партизанские города в канализации и эпические пейзажи с брошенными на проезжей части машинами, разрушенными мостами и пылающими небоскребами...

И, представляете, все это счастье не в мелкотравчатых антуражах какой-нибудь снулой RTS, а в роскошных соболиных шубах командного экшена а-ля **Vietcong** с сильным закосом в сторону животной аркады!

Авторы венценосного сериала **Hitman**, вдоволь намаявшись со стелс-симулятором лысого киллера, решили оторваться по полной про-

рамме и придумали гениальную концепцию здорового и незамутненного излишними интеллектуальными потугами экшена. На первый взгляд все просто: вид от третьего лица, в руках — автомат, на горизонте — тучи врагов. Но, когда начинаешь вникать в геймплей, внезапно раскрываются десятки любопытнейших деталей.

По сюжету мы — не просто уличный чегевара с коктейлем Молотова за кушаком, а главарь настоящей банды свирепых городских партизан. Каждая новая миссия начинается в штабе (предусмотрительно расположенном в городской канализации), где наши соратники по борьбе обсуждают новые планы по искоре-



▲ Заняв место за станковым пулеметом, можно без труда зачистить территории за каких-то полминуты.



▲ Вот он — момент истины. Подъем американского флага под патристические песни означает успешное окончание миссии.



▲ Саботаж на взлетной площадке прошел удачно — вертолеты нам больше не страшны... до следующей миссии.

чению советской власти. Несмотря на все разнообразие оных планов (подрыв мостов, саботаж военных складов, уничтожение вертолетных площадок), на деле все сводится к одному-единственному действию — подъему в условном месте на уровне звездно-полосатого флага и спуску ненавистного кумача.

Все, что происходит между использованием из канализационного люка и процедурой поднятия стяга, в терминах жанра называется "безостановочное мясо". Противники нападают со всех сторон, выбегают из подворотен, выпрыгивают из грузовиков. Они прячутся за мешками с песком, занимают удобные огневые позиции в оконных проемах, обожают работать в команде и, в случае особой опасности, не раздумывая отступают на заранее подготовленные позиции. Может быть, местный АИ не демонстрирует каких-то немислимых высот мышления, но, по крайней мере, впечатление такое создается весьма успешно. Советские захватчики грамотно обстреливают нас, выглядывая из-за углов, пытаются вести спланированные атаки и

занимают оборонительные позиции по всем правилам военного искусства. И хотя, по большому счету, эффекта от таких показательных выступлений — ноль, однако типичного для большинства экшенов чувства, что ты избиваешь младенцев, не возникает. Да, местные супостаты тупы как пробки, однако всячески пытаются прикинуться эйнштейнами. И это у них здорово получается!

Все вышеперечисленное никак не относится к интеллекту наших коллег-партизан. Эти куда меньше кривляются и все время посвящают непосредственно ведению боевых действий.

Начиная игру в гордом одиночестве, со временем мы сможем заручиться поддержкой других городских партизан и сколотить собственный штурмовой отряд. Лиц, имен, привычек и каких-либо боевых характеристик наших коллег запоминать нет никакой необходимости — отряд всякий раз заново набирается перед началом миссии и распускается после ее успешного окончания. Разработчики даже ввели в игру некое подобие RPG-элементов. У нашего

главгероя есть такой параметр, как charisma, который повышается всякий раз, когда вы, помимо основного задания, выполняете различные "дополнительные миссии" (как то — спасаете заложников, врачуете раненых гражданских или вытаскиваете случайного прохожего из-под обстрела). Значение charisma напрямую влияет на количество людей в вашем отряде — от одного напарника до шести.

Система управления подчиненными крайне удобна: три кнопки, три команды: "в атаку", "за мной" и "оставаться на месте". Все просто и гениально — в условиях постоянного, незатишающего сражения подобных примитивных тактических изысков обычно хватает с головой.

На слова Михалкова

А теперь о плохом — с технической частью игры не все так гладко, как с геймплеем. То есть с одной стороны — на скриншотах все выглядит очень даже мило, а с другой — модифицированному "моторчику" Hitman, на котором и сделана Freedom Fighters, скоро стукнет уже третий годок, и сегодня он на полкорпуса отстает от титанов рынка. Кроме того, если помните, в Hitman на плечах движка лежала обработка не очень больших, а зачастую и вовсе замкнутых пространств. В Freedom Fighters масштаб происходящего на порядок больше. Врагов на каждом уровне не двадцать-тридцать человек, а, натурально, многие десятки и даже сотни. Действие разворачивается на улицах огромного города, так что на одном маленьком уровне могут поместиться пять весьма масштабных улиц, с десятков различных домов с проработанным внутренним убранством, несколько сотен автомобилей и тысяча-другая солдат. Неудивительно, что при таком обилии объектов здорово страдает их детализация. Модели персонажей выглядят слишком уж топорно, анимация не вызывает никаких особо теплых чувств, а текстуры — бледны и размыты...

И при всем при этом у движка есть один существенный плюс, который с лихвой искупит все вышеперечисленные минусы. Игра совершенно не тормозит. То есть вообще. Даже когда в кадре горит советский вертолет, а вокруг него с автоматами пляшут сотни строителей коммунизма — Freedom Fighters выдает свои стабильные 40fps на весьма средненькой по сегодняшним меркам конфигурации.

Что еще непременно стоит упомянуть — очень профессиональную работу над звуковым сопровождением игры. И если звук просто хорош, то музыка — без преувеличения гениальна. В титрах в качестве композитора значится небезызвестный Джеспер Кид — автор саундтре-

ков к уйме игр, в том числе обеим частям Hitman, Messiah и так далее. При работе над музыкальным сопровождением к Freedom Fighters маэстро выложил на двести процентов. Конечно, до будапештского симфонического оркестра, как в случае с Hitman 2, дело не дошло, но пригласить для записи музыкальных треков хор болгарского государственного радио мистру Киду оказалось вполне по силам. В итоге мы получили некий "патетически-военный эмбиент" с вокалом и сильными русскими мотивами. Нечто весьма похожее на саундтрек из к/ф "Красный октябрь", только куда более атмосферное. Высший балл.



Эта игра похожа на вино, которое после долгой выдержки грозит стать уксусом и опасно балансирует между двумя состояниями одного и того же вещества. С одной стороны медали — потрясающая стилизация под лубок, гипертрофированный соцреализм и вполне увлекательный сюжет, а с другой — довольно однообразный геймплей, сиамская схожесть большинства игровых миссий, неумяемая система сохранения (про это мы ничего не сказали выше, но на всякий случай — имейте в виду). Но все же — Freedom Fighters ни в коем случае нельзя пропустить. Не вежа, но, безусловно, явление. Лучший выбор для тех, кто уже не в силах ждать грядущего зимнего нашествия хитов, но тем не менее уже сейчас жаждет увлекательного и незамутненного излишними интеллектуальными потугами экшена. ■

Дождались?

Самое совершенное на сегодняшний день воплощение советского и соцреалистического лубка в компьютерных играх. По совместительству — неплохой командный экшен с сильным закосом в сторону первобытной аркады.

90% Оправданность ожиданий

Геймплей	8.0
Графика	7.0
Звук и музыка	10.0
Интерфейс и управление	7.0
Новизна	8.0

Рейтинг "Мани" **8.0**



▲ Под таким обстрелом можно продержаться от силы пять-шесть секунд. Все-таки война в городе должна быть позиционной.

MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER



Степан Чечулин
(tomba@igromania.ru)

Разработчики страсть как обожают придумывать игры об отдаленном будущем нашей солнечной системы. С течением времени эта тенденция не только не исчерпала себя, но и расцвела пышным цветом. Вот только грядущее видится игроделам исключительно мрачным. Порабощение человечества страдающими мизантропией инопланетными монстрами — это еще самый оптимистичный вариант развития событий. Умные головы из Black Label Games, видимо, не шибко долго размышляли над сюжетом и взяли за основу своей истории все ту же проверенную временем идею.

Космические корабли бороздят...

Сюжет Mace Griffin Bounty Hunter разворачивается в довольно-таки отдаленном будущем. Человечество XXI века активно осваи-

вает Вселенную, разнообразно контактирует с инопланетными расами. И все бы хорошо, да вот только межгалактическая криминальная ситуация подкачала. Отпечетые негодяи самых разных рас устроили натуральный беспредел, прибирая к рукам целые планеты и совершая набеги на все маломальски привлекательные объекты. Международные силы правопорядка не справляются с бедствием, и правительство принимает решение создать для борьбы с преступностью во вселенском масштабе элитное подразделение Рейнджеров. В один из его отрядов и записался наш герой — Мейс Гриффин. Увы, доблестная служба новоиспеченного рейнджера длилась недолго. На первом же задании вся группа попала в ловко организованную засаду, итогом которой стало полное уничтожение отряда. Выжил только Гриффин, успевший вовремя запрыгнуть на корабль. Дальше все

Жанр:	3D Action
Изготовитель:	Vivendi Universal Games
Разработчик:	Black Label Games
Похожесть:	Red Faction, Star Trek: Elite Force 2, Freelancer
Необходимо:	CPU 1GHz, 64Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.8GHz, 128Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Четыре
Сайт игры:	www.huntthetdown.com

сложилось совсем уж скверно — будучи обвиненным в невыполнении приказа и гибели бойцов отряда, Мейс десять долгих лет обживает тюрьму. Отмотав срок, выходит из тюрьмы, обуреваемый одним желанием — мстить. Мстить тем, кто уничтожил его боевых товарищей, а самого обрек на позор и ужасы каземата. Правда, кто именно виноват в злоключениях героя — неизвестно. Это еще предстоит выяснить. Ну, а пока суть да дело, несостоявшийся рейнджер записывается в гильдию "Охотников за головами" — организацию, которая ищет, находит и уничтожает во всех уголках галактики разнообразных бандитов. По заказу правительства и, разумеется, не бесплатно. И как удачно, что этой конторе всегда нужны профессиональные бойцы вроде Гриффина.

Такая вот, в целом, не шибко оригинальная затравка у этой игры. В дальнейшем сюжет, конечно, преподнесет пару сюрпризов, но, в общем, история Mace Griffin Bounty Hunter ничем выдающимся не отмечена. События излагаются посредством тьмы заставок "на движке" и многословных разговоров, призванных, надо полагать, создавать атмосферу хорошего фантастического фильма. Получается это, надо сказать, довольно неплохо. Но что мы все о сюжете — пора бы уж и об игровом процессе.

Самая выразительная характеристика геймплея такова: он состоит из двух частей. Первая — это самый обычный 3D-экшен, виденный и иг-

ранный несчетное число раз. Проще говоря, шатаемся себе по уровням, занимаемся отстрелом весьма тупых врагов, изобильно населяющих уровни, выполняя, стало быть, задания гильдии, почти всегда состоящие в том, чтобы перебить всех и вся. Занятие веселое — никаких отчаянных усилий не требуется. Враги, как уже было замечено, умом не вышли, и потому стремятся брать числом. Супостаты прут на Мейса, как зрители на буфет в антракте, — только успевай отстреливать. В итоге путешествие по уровням превращается в эдакую разухабистую прогулку.

Оружие, которым можно уничтожать врагов, представлено аж в одиннадцати разновидностях. Разное футуристическое барахло без какой-либо претензии на оригинальность. Тут вам и слабенький пистолет, и средний по всем статьям автомат, внешне напоминающий ручной пулемет, и шотган (без него не обходится ни одна игра), ну и прочие ракетницы да плазменные ружья. Надо сказать без обиняков — все это до черта надоело бы уже к третьему уровню (а всего их, надо заметить, 13), если бы не вторая составляющая геймплея — полеты и сражения на космических кораблях.

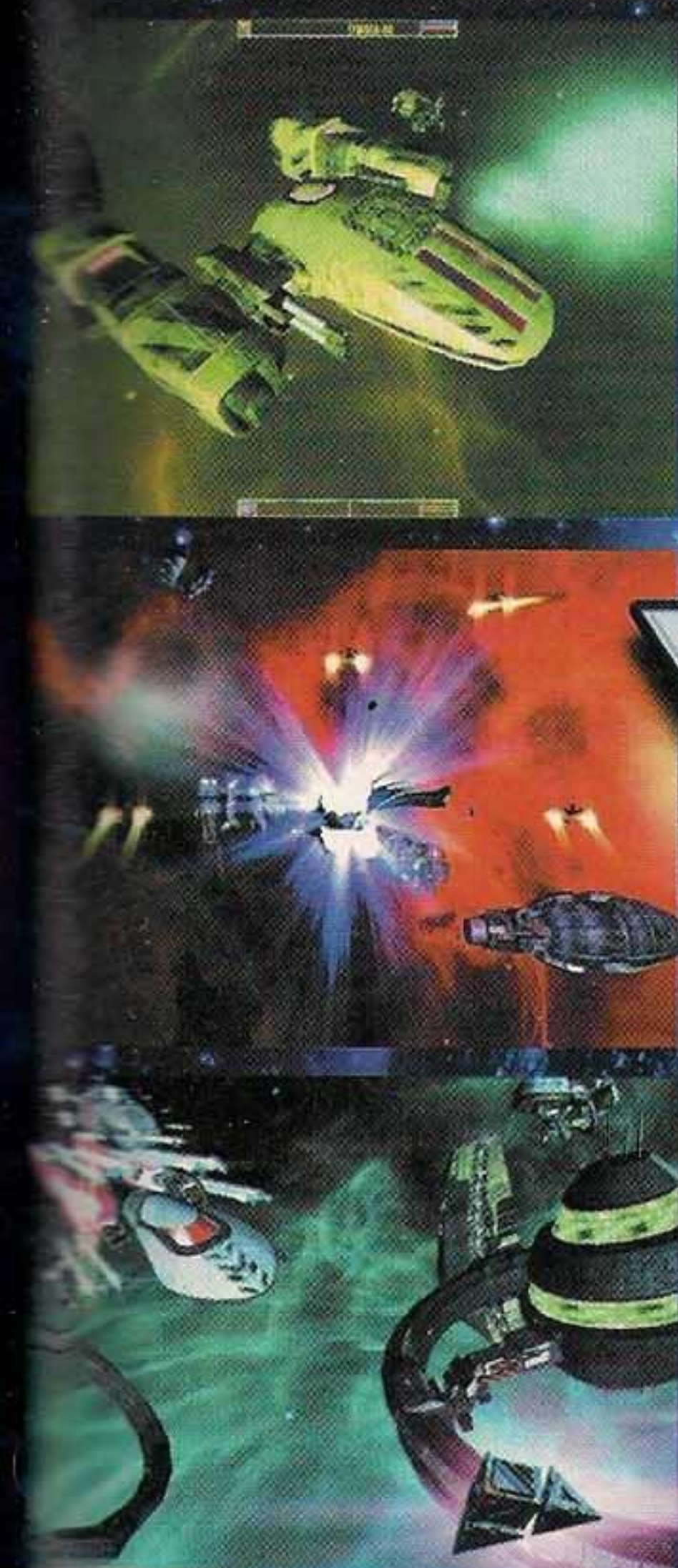
Дело обстоит так: в определенные моменты разрешается загрузиться в космический корабль, взять в натруженные лапы штурвал управления и пуститься крошить галактический криминалитет, тем самым выполняя поставленную начальством миссию. Изюминка полета состоит в том, что в любой мо-



▲ Перестрелка со здоровенным роботом в самом разгаре. Впрочем, бояться не стоит, это с виду он такой грозный, на самом же деле весьма слаб, и лапы склеит после попадания буквально пары пуль.

X²

THE THREAT



УГРОЗА

- ② Огромная, постоянно изменяющаяся игровая вселенная
- ② Уникальная графика
- ② Тысячи объектов, включая станции, суда, несметное количество оружия, предметы потребления для торговли с различными расами
- ② Строительство своей собственной империи



Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 800 МГц; 128 МБ RAM;
Видео 32 МБ; Клавиатура и мышь.

Рекомендуемые системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP;
Pentium® III 1300 МГц;
256 МБ RAM; Видео 64 МБ.

По вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru



Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания MCE, www.mce.ee, e-mail: mce@mce.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38. Реализация выполнена компанией "Медиа-Сервис-2000", Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ стран Балтии принадлежат ЗАО "Новый Диск". Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании "Медиа-Сервис-2000". ©2003 Egosoft. All rights reserved.



▲ AI врагов настолько низок, что разобраться даже с такой оравой труда не составит никому. Знай себе жми на гашетку — под пули супостаты сами лезут.

мент вы вольны нажатием кнопочки "E" бросить штурвал и отправиться, к примеру, изучать корабль. Как только надоест бродить в слабодетализированных антуражах космического монстра, можно вернуться в кресло пилота и продолжить полет. Надо отметить, что сия фишка довольно ощутимо разнообразит геймплей. Всегда приятно порезвиться в открытом, пускай и скверно нарисованном, космосе, постреливая по космическим кораблям противника. Особенно если до этого битый час пришлось бродить по уровню, изничтожая оравы тупых вражин. Правда, как ни огорчительно, по своему желанию отправиться в полет не получится. Летать дозволено только в пределах сюжетного замысла. В остальных случаях дверь корабля гнусно библикнет — и не откроется. Ситуация повторится, если вам вдруг взбредет в голову осуществить посадку и побродить по астероиду в целях размять. Двери корабля откроются только в случае планового приземления — тогда вот и гуляйте

себе, граждане, на здоровье. Самодетальность в Mace Griffin Bounty Hunter не в чести.

Разбор полетов

Если на время отстраниться от жарких схваток с ватагами супостатов и взглянуть на техническую сторону проекта, то нас ждет довольно-таки неприятное зрелище. Детализация уровней слабая — парящих и некое техническое средство, внешне похожее на предмет национальной гордости трактор "Беларусь", неудачно намекают на то, что ты находишься в космопорту. Пара колонн и четыре лавки активно пытаются создать образ величественного храма, но, увы, получается это у них как-то убого. Унылая аскетичная обстановка усиливается довольно бездарным дизайном уровней. В общую антиэстетическую гармонию органично вписываются и угловатые персонажи, и хлипкая анимация, и полное отсутствие у действующих лиц мимики во время разгово-



▲ Противники умирают по киношному красиво, размахивая руками и хватаясь за сердце.



▲ Красный круг означает, что ракеты нацелились на цель, и можно стрелять. Теперь вражину уже ничто не спасет от смерти — ракеты в игре мимо цели не пролетают принципиально.

ров. В общем, графика Mace Griffin Bounty Hunter явно не удалась. Скорее всего, потому, что игра портировалась с Xbox и PlayStation 2, а эти системы, как ни крути, в техническом плане отстают от PC на пару световых лет. С особой силой приставочные корни игры сказались в невозможности сохраниться в процессе! Все сохранения происходят автоматически между уровнями. Нервирует сие жутко. Особенно когда из-за мелкой оплошности и случайной гибели приходится сызнова тупо проходить весь этап. Неудачно и то, что в игре множество дозагрузок. Каждый уровень разделен на солидное число мест, где они происходят. Это, опять-таки, горячий привет с консолей — и раздражает этот привет изрядно.

Претерпев муки переноса с консолей на PC, игрушка обзавелась обилием глюков и багов, отсутствовавших в оригинале. Застывание в стенах и проход сквозь противников — это лишь малая часть того, что вас ждет. Самым занятным стал момент, когда в электронных мозгах неприятеля что-то щелкнуло — и все враги враз превратились в пацифистов, перестав хоть как-то реагировать на Гриффина и мужественно погибая под пулями без единой попытки оказать сопротивление. Свято верим, что в ближайшем патче все будет подчищено, и львиная доля глюков покинет игру навсегда.

Впрочем, никакой патч не в силах побороть слабую графику, блеклые спецэффекты и страхолудное художественное решение космоса, который больше напоминает изрядно растянутую обоину для рабочего стола, нежели реальное галактическое пространство.

Mace Griffin Bounty Hunter — игра, в которую несомненно стоит поиграть, хотя бы ради того, чтобы от души повеселиться, отстреливая на редкость тупоголовых противни-

ков. Опять же, игра придется по вкусу всем, кто подозрительно относится к замороженным аркадным боевичкам, которые можно проскочить дня за три и больше не кантоваться по их поводу. Слияние двух жанров — космосима и экшена — в исполнении людей из Black Label Games, разумеется, революционным не назовешь, однако разнообразить геймплей оно способно. Если бы разработчики дали игроку больше свободы, позволили изучить неизведанные планеты, летать куда хочется, а не куда посылают, открыть новые планеты и познакомиться с новыми расами... То это была бы совсем другая игра, способная занять более достойное место под солнцем. А так все просто: пара дней игровой жизни — и вечное забвение. ■

Дождались?

Весьма средненький проект по всем параметрам. Тем не менее представляет определенный интерес благодаря занятому смешению двух жанров — космического симулятора и 3D-экшена.

60% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●● 7.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●● 8.0

Новизна

●●●●●●●● 6.0

Рейтинг "Мани" 6.5

WARRIOR KINGS™ BATTLES

Лорды Войны: БИТВА

Не имеющий аналогов геймплей. Трехмерный ландшафт и множество карт, вы можете действовать от имени церкви Империи или от имени языческих богов.

Применяйте тактические военные приемы из реального мира с теми войсками, что вам может предложить игра: пехоту, ракетные пусковые установки, катапульты, шпионов, боевых слонов, хитрых жрецов, природные силы и многое другое.

Вы можете сражаться одновременно и с человеком за другим компьютером, и с самим компьютером.

Минимальные системные требования:
Microsoft® Windows® 98/ME/2000/XP; Pentium® 733 МГц;
128 Мб RAM; 800 Мб свободного места на диске;
Видео 16 Мб, DirectX® 8.1; Клавиатура и мышь.
Рекомендуемые системные требования:
Pentium® 1,4 ГГц; 256 Мб RAM; Видео 32 Мб, DirectX® 9.



Вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: sales@media2000.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 783-04-60, e-mail: zakaz-cd@media2000.ru. Доставка по Москве - бесплатно!!! Поддержка зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 783-04-61, e-mail: support@media2000.ru.

Эксклюзивный представитель на территории стран Балтии компания МСЕ, www.mse.ee, e-mail: mse@mse.ee, тел.: 8-10-372-605-57-38.

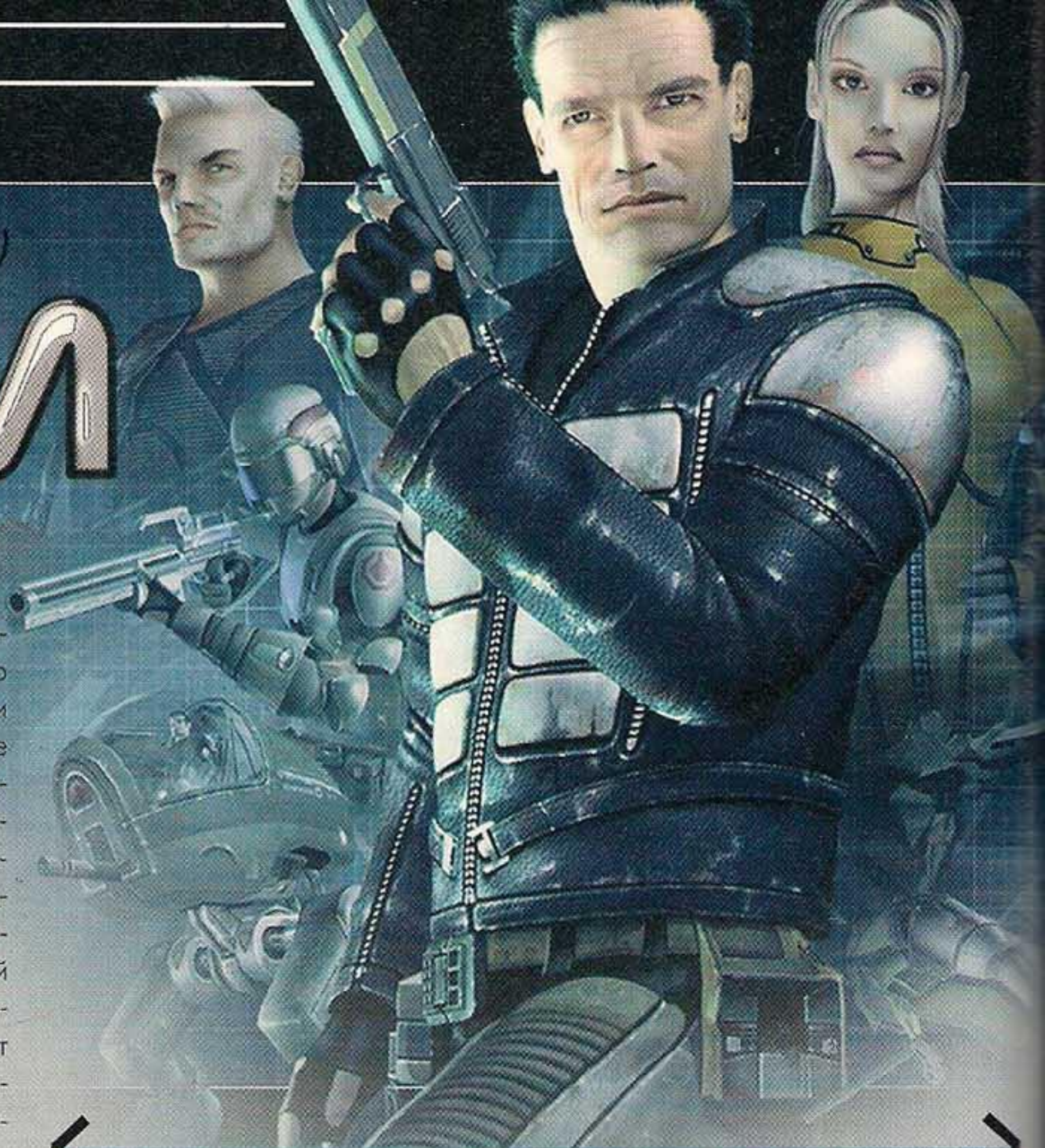
Локализация выполнена компанией „Медиа-Сервис-2000“, Лицензия Эл № 77-6227. Права на издание на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат ООО Языковой Бизнес Центр „Интенс“. Права на распространение на территории России, СНГ и стран Балтии принадлежат компании „Медиа-Сервис-2000“, © 2003 Empire Interactive. All rights reserved.



developed by

Андрей Александров (alexandrov@igromania.ru)

ХРОМ



Паны из польской компании Techland были щедры на обещания. «У нас будет самый настоящий тактический экшен в киберпанк-мире!» — говорили они в лоб, даже не поздоровавшись. «Ничего себе!» — ликовала публика. «...На громадных, детально проработанных открытых пространствах!» — продолжали развивать идею разработчики. «Ого!» — вторили толпы геймеров и начинали судорожно рассматривать скриншоты на официальном сайте. «...А еще у него будет такое красивое, сверкающее название — *Chrome*», — заканчивали рассказ сказочники, толпы отвечали бурным «а-а-а!!!» и бежали вешать на стенку календарь, дабы отмечать дни до ожидаемого релиза.

На службе больших денег

Как и любая другая PC-игра за исключением тетриса, «Хром» начинается с предыстории. Итак, далекое будущее. Человечество умудрилось не спалить себя в пламени атомных взрывов, выбралось в космос и понеслось насаждать свой образ жизни на все встреченные по пути небесные тела. В этом занятии людям очень помогает хром. Только теперь этим словом называют не известный голубовато-серебристый металл, а совсем другое вещество. Впрочем, используют хром в будущем примерно для того же, для чего и раньше — для хромирования. Вот только хромирования не всяких побрякушек на дорогах автомобилей, а... целых планет. Именно хром позволяет сделать из куска безжизненной породы планету, пригодную для комфортной жизни. Одна бе-

да — вещество это очень редкое, почти как тибериум. Поэтому нет ничего удивительного в том, что корпорации регулярно устраивают небольшие войны из-за хрома, и... Ах, да! Я совсем забыл рассказать вам про корпорации. Как и предсказывали создатели компьютерных игр и авторы фантастических романов, именно частный бизнес стал в будущем самой главной властью и самой сильной силой. Каждая корпорация обладает весьма внушительными вооруженными силами — и, кроме того, не брезгает воспользоваться услугами наемников, если требуется провернуть совсем уж деликатное дело. Платят бизнесмены хорошо, поэтому, как вы понимаете, недостатка в желающих стать наемниками не наблюдается.

Главный герой игры, бывший спецназовец Логан, не устоял перед соблазном срубить денежку. Вместе со своим товарищем Пойнтером он отправляется на задание — отбирать похищенный негодяями диск с интеллектуальной собственностью, принадлежащий одной из корпораций. Дальше все как в среднестатистическом боевике. Сражение, еще сражение, опять сражение, поиск диска, предательство и... появление среди персонажей первого плана Настоящей Боевой Подруги по имени Кэрри. Она обладает всеми качествами, необходимыми Настоящей Боевой Подруге: идеально подходящим для чтения брифингов голосом, осиной талией, округлой пятой точкой и приятной формы... ну, скажем, глазами. При виде такого великолепия уставший к середине игры Логан тут же возвращается к жизни, одной

Жанр:	Action
Издатель:	Strategy First
Разработчик:	Techland
Издатель в России:	1C
Локализация:	1C
Похожесть:	Unreal II
Необходимо:	CPU 800MHz, 256Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1.5GHz, 512Mb, 64Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Два
Сайт игры:	http://chromethegame.com



▲ Когда ты восседаешь за турельным пулеметом, мельтешишь под ногами пехотинцы не вызывают ничего, кроме усмешки. Про шагающий танк на заднем плане подобного, увы, не скажешь.



▲ Отчаянные ребята. Через минуту остров взлетит на воздух, а они вместо того, чтобы смыться, преданно защищают спидер.

левой убивает всех оставшихся врагов, бережно провожает даму до припрятанного в безопасном месте шаттла и вместе с ней улетает.

Союз широкоплечего наемника и хрупкой девушки оказывается весьма прочным, и они начинают колесить на собственном космическом корабле по космическому пространству, заниматься непонятно чем по ночам и для отвода глаз игрока разыгрывать скриптовые сценки. В этих сценках Кэрри обычно залезает в интернет будущего,

находит там очередной «заказ» от корпораций и предлагает заняться его выполнением. Сюжетная нелинейность в «Хроме» отсутствует как класс, поэтому нам с Логаном приходится собирать манатки и лететь выполнять очередную миссию...

Имплантаты против силы

Главная положительная черта проекта — весьма приятная боевая система. Единственное, о чем сразу хочу предостеречь — не ищите в игре



▲ Нападать в лобовую на шагающий танк — занятие глупое и безнадежное. Куда умнее — укрыться в ближайшем блиндаже.



▲ В модели нашей боевой подружки полигонов явно меньше, чем в Аиде из Unreal II.

тактических элементов. Несмотря на море обещаний в предварительных обзорах и интервью, "Хром" не имеет никакого отношения к жанру tactical action. Практически всегда игроку предстоит действовать в гордом одиночестве, а если вдруг и появится напарник, то управлять им будет AI. Поэтому, чтобы избежать увечий и моральных травм, лучше воспринимать "Хром" как традиционный экшен.

И надо сказать, что этот самый экшен получился у разработчиков очень хорошо. Сражения с противником весьма напряженны и интересны. Во-первых, из-за того, что действие по большей части происходит на свежем воздухе, поэтому почти всегда есть возможность сманеврировать, зайдя противнику во фланг или тыл. Во-вторых, очень радует местный искусственный интеллект. Враги постоянно перемещаются, грамотно выбирают позиции для стрельбы и укрытия. Правда, следует отметить, что AI первым делом "заточен" под открытые пространства, поэтому внутри зданий послушники кремниевого бога ведут себя намного скромнее. В-третьих, многие игровые миссии, несмотря на указанные выше недостатки, содержат и весьма оригинальные элементы. Как вам, например, полет в грузовом отсеке шаттла и отстрел через открытый люк враждебно настроенных граждан?

Присутствуют и киберпанк-элементы, также обещанные разработчиками. Временами Логана могут заставить "починить" подвернувшийся под руку компьютер. Выполнена процедура "взлома" в виде простенькой мини-игры, чем-то напоминающей аналогичную в System Shock 2. Кроме того, в тело нашего наемника вживлен солидный набор имплантантов, улучшающих некоторые возможности. С их помощью можно увеличить скорость бега, увеличить точность стрельбы и даже (привет Максимилиану П.) — замедлить время. Впрочем, использование этих сверхвозможностей отнюдь не бесплатно. Во время работы имплантанты "расшатывают" нервную систему, поэтому злоупотребление различными сверхвозможностями может привести к ощутимой потере здоровья.

Есть в нашем распоряжении и еще одно интересное техническое устройство — датчик движения, похожий на тот, что был в Aliens vs. Predator. С его помощью можно высledивать на местности даже невидимых противников. Ну и, наконец, как и у любого достойного наемника, у Логана имеется неслабый арсенал оружия. На выбор предлагается несколько видов пистолетов, пистолет-пулемет, штурмовая и снайперская винтовки, гранатомет и многое другое. С другой стороны, взять с собой

на задание можно только пистолет и одну "большую" пушку — большее количество оружия просто не влезет в тесный инвентарь.

Если же обычного оружия будет недостаточно для выполнения всех задач, можно попробовать оседлать что-нибудь движущееся и стреляющее. Противники Логана используют весьма широкий ассортимент военной техники: бронемшины, шагающие танки, шаттлы и так далее. Однако нам разрешат покататься только на спидере (своего рода летающем мотоцикле) и двухместном багги с пулеметом. Впрочем, физика даже этих двух видов техники реализована просто ужасно. Управлять багги или спидером — сущее мучение.

Норвежский лес

Задания в "Хроме" вполне традиционны для 3D action: убить плохого парня или спасти хорошего, чего-нибудь вернуть, прихватизировать или, на худой конец, взорвать. Однако к проработке этих миссий, привычных и совсем не сложных по структуре, имеется немало претензий. Например, в большинстве заданий есть как основные, так и дополнительные цели. По традиции, заведенной еще симуляторами всех пород и мастей, выполнять вторые совсем не обязательно — на то они и зовутся дополнительными. Однако в "Хроме" все по-другому. Ибо здесь миссии построены так, что, не покончив с дополнительной целью, игрок не сможет выполнить основную. Какой тогда в этом смысл? Не проще ли было добавить дополнительную цель еще одним пунктом в основную? Видимо, нет. Кроме того, польские разработчики, похоже, объявили войну рациональности. Как вам, например, снайперские вышки, расположенные в самой гуще леса? Представьте: сидит снайпер на вышке в лесу и любителю на кроны близлежащих деревьев — здорово, да? Или вот еще пример. Кратер. В нем расположен комплекс важных построек. Внутри ведет ущелье. Но по нему никто не ходит — сценаристы поставили лазерное ограждение. Вместо этого для доставки в кратер обслуживающего персонала, охраны и враждебно настроенных наемников используются шаттлы. Хотя куда проще, безопаснее и, наконец, логичнее было бы поставить в ущелье мощный блок-пост.

Еще одно разочарование ждет нас сразу после завершения первой же миссии. Деньги, выплаченные корпорацией за успешное выполнение заданий, не значат в игре ровным счетом ничего. Все, что вы получите — это радостную улыбку Кэрри, которая сообщит сумму вознаграждения. Куда дальше направляются ценные финансы — тайна, покрытая мраком. И это, пожалуй, одна из главных ошибок польских разработчиков. Прикрути они к игре простень-

кий интерфейс, позволяющий приобретать на заработанные деньги различное обмундирование, — и играть в "Хром" стало бы куда интереснее. Но все это, увы, мечты.

Отдельным пряником хочется отметить работу людей, отвечавших за озвучку "Хрома". Голоса персонажей, звуки природы и закадровые музыкальные композиции получились качественными, яркими и реалистичными. Кроме того, весьма обрадовали ребята из компании "1С", выпустившие полную и качественную локализацию в один день с европейским релизом.

Не халтурили и люди, ответственные за внешний вид проекта. Местный графический движок способен с легкостью отображать как очень большие и красивые открытые пространства, так и весьма детализованные внутренние помещения. Но... картинка банально не радует глаз, не запоминается. Одинаковые леса, одинаковые равнины, одинаковые постройки, одинаковые враги. Все вокруг серое и обычное...



В самой умной книге всех времен и народов — толковом словаре — можно встретиться с термином конформизм. Он обозначает "отсутствие собственной позиции, беспринципное следование любому образцу, обладающему наибольшей силой давления". Так вот, наш сегодняшний подопытный, "Хром", — типичный пример конформизма. В нем нашлось место заимствованиям у многих грандов жанра и почти не оказалось собственных идей...

Дождались?

Привычный класс, привычная парта, привычная тетрадка. Вместе с "Хромом" чувствуешь себя так, будто остался в школе на второй год — повторять пройденное в других играх жанра 3D Action. Временами этот процесс интересен, временами — скучен.

70% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 7.0

Графика

●●●●●●●●●● 8.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 5.0

Рейтинг "Мани" 7.0

FIRESTARTER

Матвей Кумби
(cumbi@igromania.ru)

Жанр:	3D Action
Издатель:	Руссобит-M
Разработчик:	GSC Game World
Похожесть:	Serious Sam
Необходимо:	CPU 750MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 2GHz, 512Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.firestarter-game.com

Признаться, я всегда думал, что жизнь мутанта — не сахар. Зараженная кровь, титановые пластины в спинном мозгу, гипертрофированная, раздутая грудная клетка, мясистые слоновьи ноги и череп, размером и формами похожий на школьный глобус. И что? Я целую неделю был мутантом, и, клянусь, это была не самая худшая неделя в моей жизни! Я носил полосатую митьковскую тельняшку и, как революционный матрос, с головы до ног был обвешан пулеметными лентами. Я страшно вращал маленькими пороссячими глазками и ревел, как заводской гудок. Мои скулы корабельным килем выпирали вперед, гигантские желваки грозно перекатывались под кожей, а на кисти третьей руки была выведена блатная зеленоватая татуировка "Коля". Ах

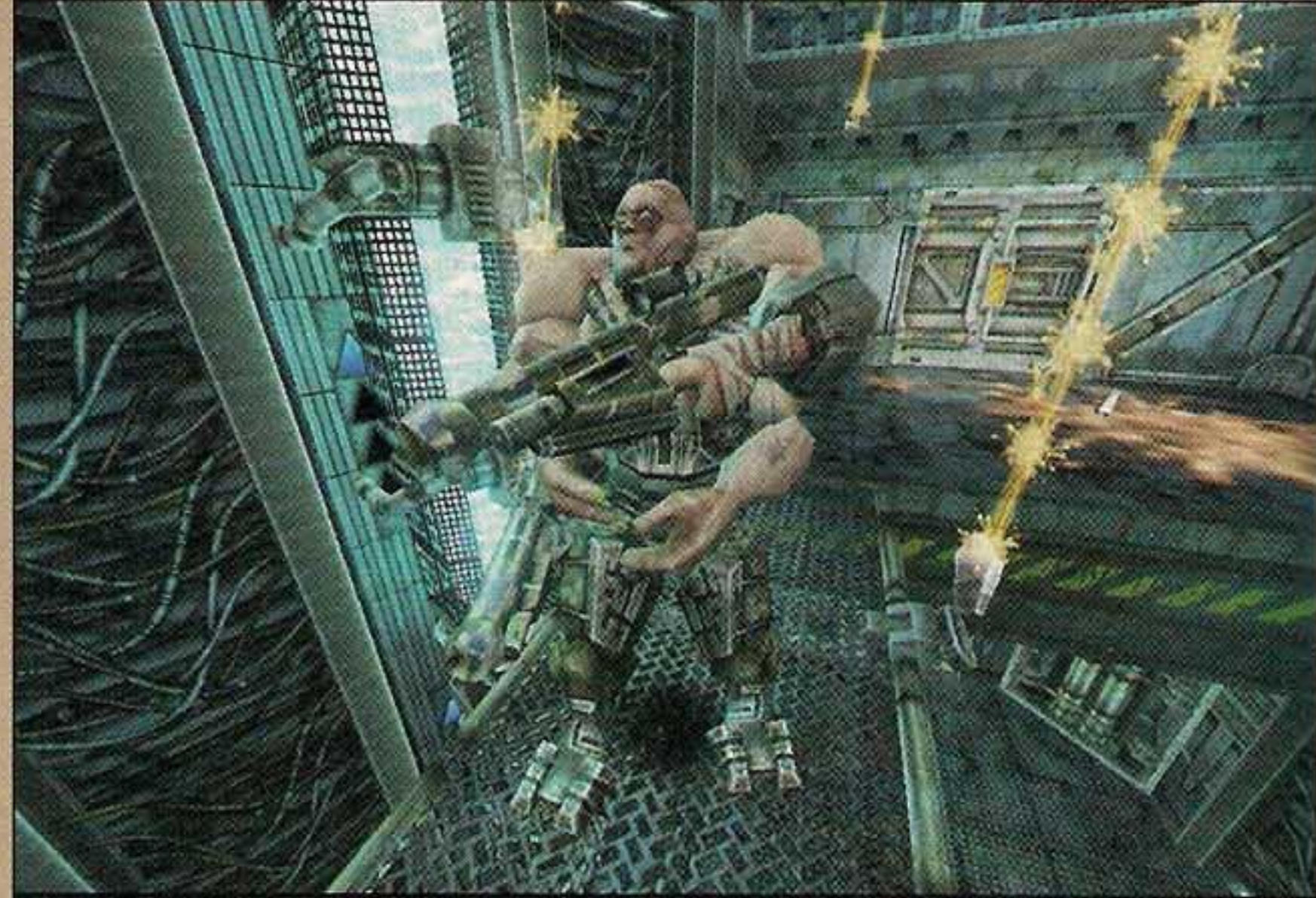
да, рук у меня было четыре, как у Гро-
мозеки. Думаете, неудобно? Гадае-
те, зачем? А ведь все просто: когда у
тебя вдвое больше рук, ты можешь в
каждой зажать по автомату и вести
огонь сразу из четырех стволов. Од-
новременно выпускать четыре пули
вместо одной. В моей профессии —
очередного-спасителя-всего-челове-
чества — эта простая арифметика не
раз спасала жизнь.

Красные фонтаны

Год 2010, игровую машину виртуальной реальности под названием FireStarter поражает некий коварный вирус, и правила игры резко меняются. Наш герой — простой игрок — оказывается заперт в киберпространстве, а система жизнеобеспечения будет работать всего лишь



▲ Колюня попал под перекрестный обстрел огнеметчика и некоего-типа-плюющего-синей-гадостью. Спасти в такой ситуации может лишь срочный ракетный залп.



▲ Если мутант Николя будет исправно уничтожать супостатов и зарабатывать опыт, то со временем научится держать в руке по две пушки сразу.

сорок восемь часов. Выход только один — пройти игру до конца...

Подождать пятнадцать секунд, пока появится ракетница, потом прыгнуть вон на тот уступчик — два скачка, и ты на платформе. Слева сейчас появятся зубастики. Отбрезаться от них пулеметом, перепрыгнуть через овраг и быстро пробежать по коридору. Главное, чтобы в этот момент не появился тот, что с топором. Теперь быстро схватить патроны и бежать обратно, пока не появился артефакт. Так, на экране побежали цифры, отсчет пошел: пять-четыре-три-два. Обратно, бегом, бегом (кажется, не успеваю!)... ч-черт, а эти еще откуда взялись?! Наверх. Лифт. Где этот чертов лифт?! Наверх. Срочно обработать из пулемета пиранью на третьем уровне. Теперь в коридорчик, ага, снова появился артефакт. Назад... эй, а это еще что за... а-а-а-a-aa!..

Сказать по правде, FireStarter никто не ждал. Или не так: ждали, конечно же, ждали, как любую другую

игру от разработчиков из бывш. СССР, просто ждать его было как-то... не принято. Ждали **Kreed**, ждали и продолжают ждать **S.T.A.L.K.E.R.**, а **FireStarter** до самого последнего времени воспринимался публикой как некий побочный продукт украинской производственной артели **GSC Game World**, случайно угодивший на конвейер по производству исключительно хитовых игр. И вот — совершенно неожиданное пришествие...

Если подходить к вопросу формально, то жанр FireStarter можно описать лишь зарогулиной вроде "3D Action skirmish arena". Или, если проще, — "виртуальные бои недалекого будущего". Суть игры в следующем: мы оказываемся на огромном замкнутом уровне, на котором должны выжить в течение нескольких минут и совершить некоторые определенные действия. Классический 3D Action, поставленный в четкие временные рамки.

Для начала нам дается несколько секунд на раздумья и сбор ору-

брони и тому подобных полезных вещей. Потом звучат угрожающие фанфары — и на уровень начинают телепортироваться орды различного монстровья. Первая минута: десяток импов, вторая минута: пять амбалов с пулеметами, десятая минута: семеро жестяных роботехов с пулеметами.

Новые и новые волны недругов накатывают одна за другой, а в это время второй невидимый счетчик ведет свой отсчет. Первая минута: автомат и три коробки патронов, вторая минута: пулемет и ящик с боеприпасами, десятая минута: ракетница и пачка ракет. В общий треск стрелок на циферблатах подключается первый счетчик. Первая, пятая и двадцатая минуты: появление на уровне загадочного "артефакта", который необходимо взять в течение пятнадцати секунд. Опоздаешь на одну секунду — финита ля комедия, придется начинать всю гонку сначала.

Чтобы одолеть каждый новый игровой уровень, вам придется построить в голове четкую схему прохождения, продумать ее до мельчайших деталей, не раз и не два отработать на практике — и лишь потом воплотить в жизни.

Первая секунда: собрать боеприпасы. Со второй по двухтысячную секунды — расстрелять чертенят и завалить того огромного бурундучка с огнеметом, с двухтысячной по двухтысячепятнадцатую секунды — успеть схватить артефакт... И так — добрых пару десятков уровней.

Задача существенно осложняется тем, что монстров мы бьем не просто "для того чтобы выжить" — каждая вражья смерть приносит нам некоторое количество единиц бесценного опыта. Вот вам и элементы RPG. Из каждого поверженного супостата вылетает эдакий бесплотный дух, поимка которого приносит возжеленные циферки в графу "экспы". Чем больше опыта — тем раньше придет возжеленный новый уровень и тем быстрее мы получим в наше распоряжение новые... хм... "перки". Согласитесь, странно все это звучит, когда речь идет о 3D Action? А на самом деле все просто: со вре-

менем выбранный нами герой сможет повышать свой профессиональный уровень по нескольким основным параметрам — жизненной энергии, скорости бега и скорострельности, а также совершенствовать некоторые дополнительные скиллы. Например, стрелять сразу с двух или, в случае с громоздкой Колей, четырех рук. Или стрелять из одного ствола, но в три раза быстрее. Или выработать умение стойко держать удар и не терять ориентацию в пространстве при вражеских атаках. И таких умений — великое множество.

Кроме того, развитие умений напрямую зависит и от выбранного в начале игры класса персонажа. Различия между классами минимальны, но все-таки существенны для геймплея: кто-то быстрее бегает, кто-то быстрее стреляет, а кто-то и то, и другое делает медленно, зато обладает отменным здоровьем.

Передвижная кунсткамера

В царящей на уровнях сутолоке и толчее обычно не успеваешь выучить названия наступающих по всем фронтам недругов. Зато увидев их гадкие рожи хотя бы однажды — запоминаешь на всю жизнь. Дизайн всех без исключения монстров — безапелляционная "пятерка". Невооруженным взглядом видно, что их придумывали и рисовали с большой любовью — настолько оригинальные супостаты последний раз, помнится, были разве что в *Serious Sam*. А до него только в старичке *Quake*. В *FireStarter* жутко намешаны все основные стили и направления классического монстроведения. Встречаются в местном бестиарии и ходячие, разрисованные каблистическими символами куски парного мяса, и толстяки в масках, украшенные дьявольской печатью на животе, и полумпы-получерты, и вооруженные огнеметами командос, и жестяные роботы-андроиды, и седобородые колдуны в прозрачных халатах... Один из персонажей — татуированный верзила с топором и мужицкой челюстью, весьма напоминающий моего когдатшнего военрука Николая Ивановича.



▲ Здоровяк хоть и выглядит неуклюжим, но бегает — будь здоров. Только успевай удирать.

Называть всю эту передвижную кунсткамеру оригинальными именами — "пирания", "огнеметчик" и так далее — банально не хочется. Да и как, скажем, тем же словом "пирания" можно описать железно-биологическое нечто с двух кованных ног, с вытянутым как у тукана клювом, со встроенными в загривок лучеметами и двойным рядом стальных акулиных зубов? Поэтому где-то в глубине сознания называешь их как-то по-своему: "этот, который с ослиной мордой" или "вон тот, с пулеметом на репе"...

Откровенно говоря, долго разглагольствовать о графике не хочется. Движок, прямо скажем, не в весовой категории *Unreal II*, но уровень какого-нибудь *Chaser* держит вполне. И, так же как и в случае с *Chaser*, от гневной критики общего дефицита полигонов или тотальной невзрачности текстур удерживают поистине шикарные спецэффекты. Неказистое монстровье разбрызгивает за собой сочные фонтаны крови, которые разбиваются о пол и разлетаются во все стороны. Выпущенные ракеты копят смачным дымом, пламя огнемета переливается всеми возможными оттенками оранжевого, а "магия" некоторых существ — густые клубы синего пара, которые плавно растекаются в пространстве и растворяются в воздухе.

Хочется сказать отдельное спасибо за звуковое сопровождение: смачные шлепки пуль, попадающих во вражье тело, каминный треск огнемета, протяжные хлюпы фонтанирующей крови и резвый стук коготков мелких чертенят весьма способствуют поддержанию пресловутой игровой атмосферы. Что же до саундтрека, то с ним все в полном порядке. И хотя автор этих строк скептически относится ко всем проявлениям "тяжелой музыки", но ритмично-электронщина, что сопровождает эту футуристическую корриду, отлично дополняет общую картину.



Если к *FireStarter* и хочется приклеить какой-нибудь жанровый ярлык, то что-то вроде "темпоральное

мясо". С одной стороны, игра — эдакий *Alien Shooter* в 3D (неприменно см. в рубрике "Кратких обзоров")! — мясо, кровь, еще раз кровь и снова мясо. А с другой — головоломка, завязанная на время. "Как за время t попасть из точки A в точку B , по пути преодолев препятствие C ?" — подобной математической задачкой можно описать почти каждый игровой уровень. Только точка A в игре — место, где лежит гранатомет, точка B — нычка, в которой появился артефакт, а препятствие C — бегущий по пятам обезумевший здоровяк с топором. Как из всех возможных вариантов решения выбрать единственно правильный? Как извлечь искомым X , который приведет к верному решению "You win"?.. Скучающим от нехватки динамики в экшенах советуем попробовать *FireStarter* — еще никогда математика не была такой занимательной. ■

Дожились?

Занимательные гладиаторские бои будущего — брутальная коррида с использованием тяжелого армейского оружия, дичайший симбиоз *Alien Shooter* и *Serious Sam*.

75% **Оправданность ожиданий**

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Манин" 8.0



▲ "Пирания" — существо со сложным характером. Терпеть не может ближнего боя, однако всякий раз настойчиво лезет вперед.

NHL 2004

Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)

Жанр:	Симулятор хоккея
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Black Box
Похожесть:	Серия NHL
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 16Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 32Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть, hot seat
Количество CD:	Два
Сайт игры:	www.nhl2004.com



▲ Роковая ошибка вратаря: пас из-за ворот, адресованный своему форварду, перехватил наш легионер.

...Контратака, стремительный проход по правому флангу, быстрый пас в центр — и вот центральный нападающий вырывается к воротам соперника! Сзади на помощь вратарю спешит защитник. Форвард выходит на дистанцию броска — ложный замах, небольшая пауза... нужно бросать! В это время защитник падает на лед и клюшкой пытается выбить шайбу из-под броска нападающего. Шайба откатывается к бортику, а форвард, споткнувшись о вытянутую клюшку, растягивается на льду. Незамедлительно следует свисток арбитра — удаление за подножку. Но это не смертельно — главное, что спасены ворота...

Аркада must die

Еще в школе на уроках биологии все мы узнали, что размножаться надо не абы как, а строго по науке. К примеру, спаривание близких родственников чревато накоплением дефектных генов с последующим вырождением. А уж если размножение происходит по принципу "тихо сам с собою" — это и не размножение вовсе, а так — баловство. Ярчайший пример такого подхода — студия EA Canada, в течение многих лет штамповавшая игры серии NHL. Неудивительно, что со временем у сериала появились все симптомы вырождения. Чтобы прекратить это безобразие, руководство EA Sports

решило взять вопросы селекции в свои руки и разбавило деградирующий коллектив EA Canada талантливыми разработчиками из Black Box. В результате этого смелого скрещивания на свет появилась NHL 2004 — самая неожиданная игра серии за последние пять лет.

NHL 2002 и NHL 2003 были отличными игрушками, но, несмотря на ежегодный технический прогресс сериала, было отчетливо видно, что разработчики идут неверной дорогой. Ведь что требуется от спортивного симулятора в первую очередь? Конечно же — максимальная правдоподобность происходящего на эк-

ране и точное следование оригиналу, в данном случае — реальному хоккею. А какое отношение к реальности имели аркадные эксперименты EA Canada, вроде приснопамятных NHL-карточек из игры образца 2002 года или читерских режимов breakaway-camera и game-breaker из 2003? Совершенно верно — никакого. В то же время в самых важных частях геймплея наблюдалось унылое топтание на месте: защитники, управляемые компьютером, устраивали чуть ли не проходной двор из вратарской зоны, в результате чего при известном старании можно было забить компьютеру около со-



▲ Павел Кубина (в белом шлеме) — не только хороший защитник, но и прекрасный боец. Три-четыре хука в челюсть с правой — и проблемы решены.



▲ Защитники "Нью-Йорк Рейнджерс" прозевали контратаку и теперь пытаются остановить шустрого Кори Стиллмана любой ценой.

дока-пятидесяти безответных голов за матч одними только ван-таймерами (голами в одно касание). И это — не считая выходов один на один с вратарем и щелчков от синей линии! Другими словами, интрига в NHL 2003 пропадала уже после первых двух-трех недель игры. И даже режим Franchise не мог спасти ситуацию — какой смысл быть менеджером команды, которая выигрывает абсолютно все игры в сезоне и получает все без исключения награды, включая легендарный Кубок Стэнли? Да и менеджмент был, мягко говоря, кособоким: компьютер обменивал игроков не иначе как по результатам гадания на кофейной гуще, за бесценок отдавая чужим клубам лучших хоккейных звезд и перспективную молодежь; таким же образом изменялись характеристики игроков после окончания сезона, что делало попытки развития отдельных личностей совершенно бессмысленными... Однако не будем о грустном — спешу сообщить, что наконец-то найдена панацея от всех вышеописанных болезней. И имя этому лекарству — NHL 2004.

На первый взгляд новинка не сильно отличается от своих предшественниц, но пусть вас не введет в заблуждение практически не изменившийся за год графический движок. Основные изменения произошли не в графике, а в самой основе игры. Все аркадные ростки, успевшие пустить корни в предыдущих играх серии, были безжалостно срезаны ребятами из Black Box и торжественно сожжены на симуляторном алтаре. Конечный результат просто потрясает воображение — NHL 2004 не просто радикально отличается от своих предшественниц; это в буквальном смысле слова совершенно новая игра.

Даже если ваш опыт игры в виртуальный хоккей насчитывает не один год, в NHL 2004 он по большей части окажется бесполезным. Мо-

жете смело забыть о вратарях-терминаторах, берущих броски из немыслимых положений. Попрощайтесь с читерскими проходами вдоль борта, голами в одно касание, "магнитным" пасом — и даже ни одним словом не заикайтесь обо всей остальной халаве, которая была у вас в NHL 2003. Теперь для того, чтобы выиграть матч, придется очень сильно потрудиться не только в нападении, но и в обороне. Малейшая оплошность — и AI-противник раздавит вас, как гидравлическим прессом. Играть стало очень сложно, но прямо пропорционально возросла и интересность.

Умом и сообразительностью

За счет чего геймплей изменился настолько радикально? В первую очередь, следует сказать спасибо улучшенной физической модели, и начало этой главы — лучшее тому подтверждение: эта и все последующие вставки — вовсе не стенограммы телетрансляции реального хоккейного матча, а всего лишь типичные игровые ситуации в NHL 2004. Например...

...Выбрасывание у ворот "Анахайма"; Федоров отпасовывает шайбу Озолиньшу, затем точная передача на Сикору, который начинает прорыв к воротам "Нью-Джерси" по правому борту. Однако защита не дремлет — Скотт Стивенс останавливает атаку, крепко прижав Сикору к бортику. Потерянную шайбу подхватывает Вацлав Проспал и пытается прорваться в зону красных. Наперерез ему выходит еще один защитник "Нью-Джерси" и на противоходе сбивает его с ног. Удар настолько силен, что равновесие теряют сразу оба игрока: Проспал падает навзничь, а сверху на него валится защитник...

От разнообразия изменений и нововведений в геймплее просто захватывает дух. Скучный ассорти-

мент оборонительных трюков теперь увеличен вдвое: можно, как и раньше, клюшкой отнять шайбу у противника либо просто сбить его с ног, или же испробовать новые, более радикальные способы. Например, прижать соперника к борту, а шайбу у него отберет свободный игрок вашей команды. Можно стукнуть нападающего клюшкой, упасть под бросок или просто броситься перед ним на лед, чтобы выбить шайбу в падении. Разумеется, все эти трюки чреваты удалением: за грубую игру, за блокировку, за игру высоко поднятой клюшкой, зацеп и так далее. Но, во-первых, удаление — это еще не гол, а во-вторых, в отличие от предыдущих версий игры штрафы игроков теперь соответствуют действительности: если вы зацепили соперника клюшкой, то вас удалят именно за зацеп и ни за что иное. Интересной модификации подвергся старый добрый удар корпусом. Он теперь "заряжаемый" — чем дольше удерживается кнопка "заряда", тем сильнее будет толчок. Особенно хорошо ложатся на лед игроки, сбитые на противоходе или около борта. Подобные моменты — это просто праздник для глаз и ушей: сдавленный скрип льда, стук слетевших шлемов, брызги льда из-под коньков — в общем, настоящий силовой хоккей, который мы так любим.

Пас также изменился до неузнаваемости. Как и раньше, существует две его разновидности: обычный и "футбольный" — навесом. Но теперь их обоих можно регулировать по силе — чем дольше удерживается кнопка паса, тем сильнее будет передача. Привыкнуть к этому нововведению поначалу очень тяжело, но какие это открывает тактические просторы!

...Стремительный прорыв в зону грозит обернуться контратакой — защитник-силовик уже набрал скорость для того, чтобы размазать нападающего по льду. Не останавливаясь и не сбавляя скорости, форвард отдает легкий пас назад — и шайба остается на том месте, где

нападающий был всего долю секунды назад. По шайбе с ходу щелкает второй форвард, и через мгновение, жалобно звякнув о штангу, черный диск уже лежит в сетке ворот.

Разумеется, все вышеописанные нововведения повлекли за собой и значительное усложнение управления. И честь и хвала разработчикам, которые сумели для такого обилия функций придумать оптимальную раскладку кнопок управления. Но все равно освоение нового интерфейса игры занимает очень много времени: саму раскладку освоить, в принципе, несложно — гораздо труднее отвыкнуть от рефлексов, которые были наработаны годами.

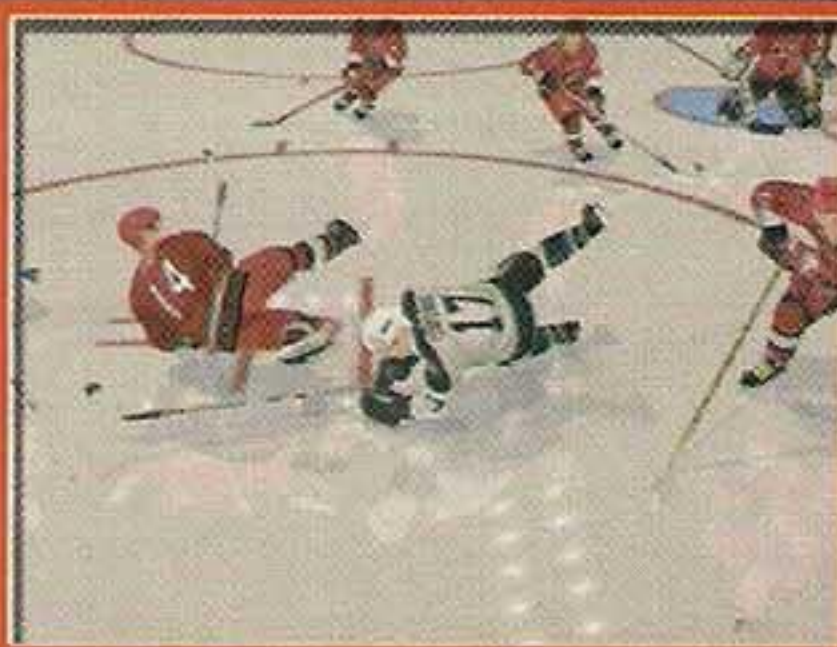
Между прочим говоря: многие геймеры рекомендуют для игры в NHL 2004 геймпад, и у меня есть все основания согласиться с таким советом. Так что если у вас назревала необходимость покупки приличного геймпада, но все никак не могла дозреть, самое время воспользоваться подходящим предложением. Еще один существенный момент — при использовании геймпада можно играть в NHL вдвоем на одном компьютере в режиме hot-seat.

Есть в NHL 2004 и еще один режим, о котором умолчать никак нельзя. Речь, разумеется, идет о драках. Конечно, до легендарного Mortal Kombat драки NHL не дотягивают, но симулятору хоккея этого и не нужно. Главное, что рахитичное "махалово" предыдущих частей, у всех без исключения вызывавшее или рвотные позывы, или нервное хихиканье, теперь уступило место вполне увлекательным ледовым побоищам. Более того — даже визуально разборки игроков теперь выглядят симпатичнее: камера плавно облетает драчунов, а на заднем плане включается суровая музыка. Но главное состоит в другом — драку так же тяжело выиграть, как и освоить грамотные методы защиты и нападения на льду, плюс исход поединка теперь зависит не только от ваших способностей, но и от физических параметров драчунов — не всякий subtilный паренек



▲ Сделать в реальной жизни "слэпшот" по воротам — задача не из легких. А в NHL 2004 — пара пустяков.

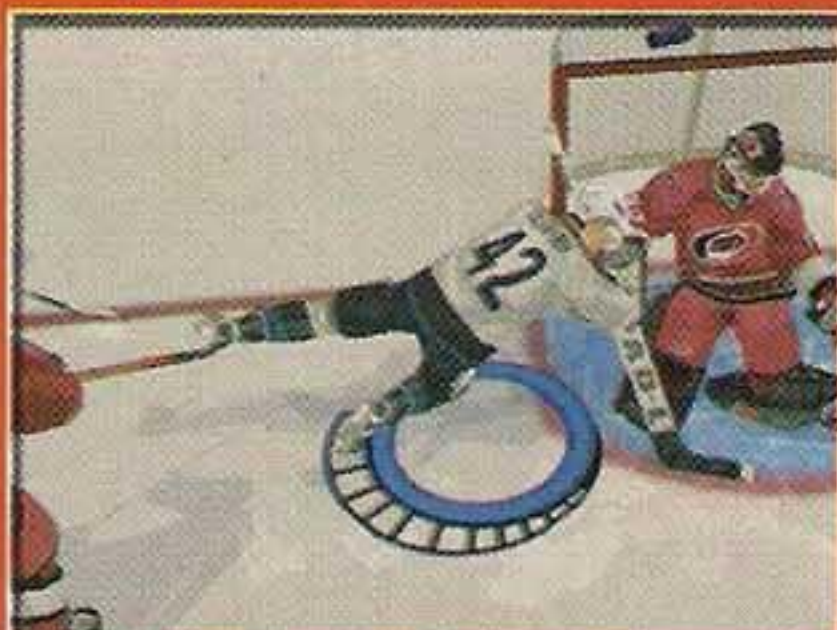
Краткая энциклопедия удалений с поля



▲ Грубая игра.



▲ Толчок на борт.



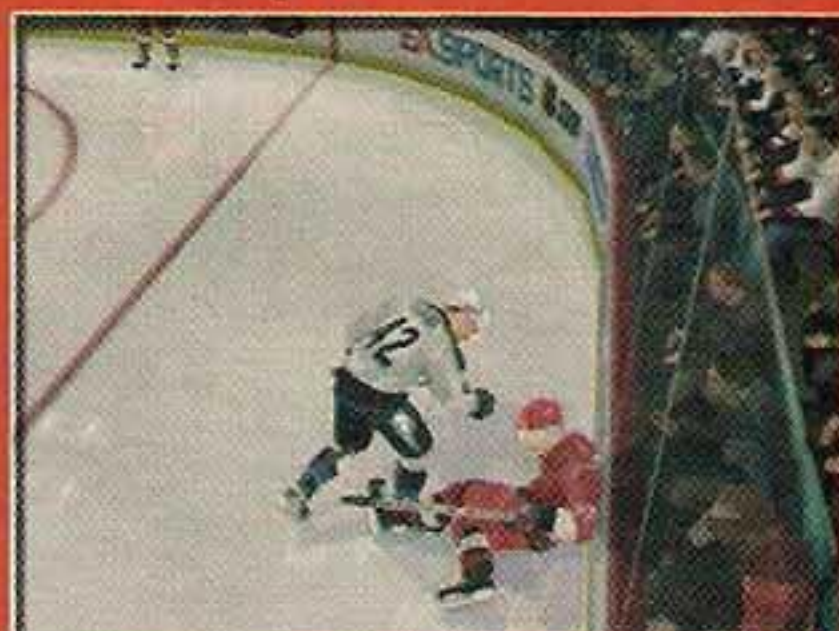
▲ Подножка.



▲ Блокировка.



▲ Задержка.



▲ Удар локтем.

сможет, к примеру, завалить Тая Доми или Скотта Стивенса. Единственное, что вызывает нарекания — частота ссор между игроками (как минимум пять-шесть мордобоев за один матч) и драки вратарей. Тут уж разработчики явно перестарались — по правилам лиги голкипер получает две минуты штрафа за пересечение красной линии в центре поля, да и ехать вратарю до своего коллеги, мягко говоря, далековато. Но спасибо авторам хотя бы за то, что в бои не вступают арбитры...

Хоккейный магнат

Еще задолго до выхода игры самое сильное слюноотделение у всех фанатов NHL вызывал широко разрекламированный "режим династии" (Dynasty Mode), который представляет собой сильно модифицированный режим сезона (Franchise). Чем они различаются? Если в двух словах, то теперь на успех вашей команды в течение сезона влияет не только умение побеждать соперника на льду, но и ваши стратегические таланты. Отныне вы — не какая-то абстрактная сущность, управляющая каждым игроком на поле, а самый настоящий генеральный менеджер команды.

Одно из главных нововведений нового режима заключается в наборе очков опыта, которые выдаются за победы в играх, завоеванные награды и за проведение удачных трейдов. Под удачными трейдами

подразумеваются только те, которые приводят к усилению команды или к сокращению платежной ведомости клуба. Да, теперь у команды есть бюджет, который складывается из доходов от продажи билетов и сувениров, а также из телевизионных отчислений за трансляции матчей. Есть и расходы: в первую очередь, это зарплаты игроков, а также оплата услуг прочего персонала (юристов, маркетологов, врачей и тренеров). Казалось бы — такая пустяковая деталь, но как сильно меняет весь геймплей! Теперь при обмене игроков и подписании новых контрактов приходится думать не только о том, усилит ли такое решение команду, но и будет ли это выгодно с финансовой точки зрения. Ведь отсутствие дохода — это потерянные очки опыта генерального менеджера, которые можно с пользой потратить на всевозможные апгрейды. Можно нанять более профессиональных юристов, которые смогут обеспечивать более выгодные контракты с нужными игроками; можно заплатить хорошим тренерам, которые помогут раскрыть свой талант новичкам; наконец, можно пустить средства на маркетологов, которые обеспечат аншлаги на стадионах.

Для того чтобы проапгрейдить все менеджерские параметры по максимуму, будет необходимо отыграть не один сезон и даже не пять, а гораздо больше. Однако и это еще не все — благодаря очкам опыта можно усовершенствовать различ-



▲ Выход один на один с вратарем — почти стопроцентный гол.

ное оборудование и помещения — гимнастические залы, стадионы, раздевалки и так далее. Этот класс апгрейдов в первую очередь влияет на моральный дух команды и характеристики игроков. И первое, и второе теперь без должной поддержки падает день ото дня, в результате чего уже спустя месяц после открытия сезона ваши звезды хоккея начинают играть, как дворовая команда из города Улан-Удэ: у снайперов падает меткость, у стайеров — скорость, силовики толкаются, как дряхлые бабушки в троллейбусах, а вратари засыпают на "боевом посту". В общем, разработчики приложили все усилия для того, чтобы в течение сезона у вас постоянно пухла голова от лавины проблем и вопросов. Как заработать драгоценные очки опыта и апгрейда? Как сократить платежную ведомость клуба? Что апгрейтить в первую очередь? Как поднять мораль и выносливость игроков?.. И если вы начнете играть в "режиме династии", не потренировавшись должным образом в одиночных играх, то можете даже не рассчитывать на попадание в плей-офф.



Как уже было упомянуто выше, графический движок остался прежним, хотя и подвергся определенным модификациям. Тем не менее все проблемы графики, имевшие место в NHL 2003, перекочевали и в новую игру: страшноватые физиономии игроков, уродливые модели болельщиков, "пересекающиеся" объекты и так далее и тому подобное. Другими словами, я, не задумываясь, влил бы игре три балла за графику, если бы не одно "но" — анимация. Она превосходна, и очень жаль, что всю ее прелесть нельзя передать никакими словами или скриншотами — это просто надо видеть лично.

Что же до звуков, то в NHL 2004 они еще более реалистичны, чем в предыдущих версиях. Но больше

всего порадовала музыка — динамичная, задорная, агрессивная — как раз такая, которая нужна симулятору хоккея. Кстати, музыкальных треков теперь в несколько раз больше — только на главное меню отводится десять разных композиций.

Пожалуй, единственная серьезная претензия к NHL 2004 — корявый и неудобный интерфейс. Все-таки смена коней на переправе (EA Canada на Black Box) не прошла бесследно — интерфейс довести до ума явно не успели...

Но в целом, недоработки разной степени незначительности не в состоянии испортить общей картины. Не побоюсь сказать, перед нами практически идеальный хоккейный симулятор. Без пяти минут игра-ношей-мечты... ■

Дождались?

NHL 2004 — главный спортивный сюрприз осеннего игрового сезона. Благодаря многочисленным нововведениям, игру впору перекалificarовать в новый жанр — спортивный симулятор/менеджер.

70% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 10.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 7.0

Новизна

●●●●●●●●●● 8.0

Рейтинг "Манн" 9.5

стречайте продолжение легендарной серии

ПЕТЬКА 4

День независимости



ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ.: 095 111 51 56, 111 54 40,
E-MAIL: BUKA@BUKA.RU

ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА



INDYCAR SERIES

Алексей Бутрин
boot@igromania.ru

Жанр:	Гонки
Издатель:	Codemasters
Разработчик:	Brain in a Jar
Похожесть:	серия F1, серия Racing Simulation
Необходимо:	CPU 750MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Нет
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.codemasters.com/indycarseries/usa/indycarseries.php

Гонки "Формула 1" с момента своего зарождения были исключительно европейским соревнованием. А самобытные американцы — самая автомобильная нация в мире — отдавали предпочтение своим собственным гонкам, со своими машинами, своими гонщиками и своими правилами. Наиболее престижное и популярное автомобильное соревнование в Америке — 500-мильная гонка в Индианаполисе. История этого состязания берет свое начало аж в 1909 году — именно тогда был открыт первый овалный трек длиной 2,5 мили. Первая официальная гонка "Индикар" прошла в Индианаполисе 30 мая 1911 года — и с тех пор проводится ежегодно в конце мая, собирая десятки гонщиков и сотни тысяч зрителей.

F1 по-американски

На первый взгляд, различий между "Формулой" и "Инди" не так уж много, тем не менее — они есть, и довольно существенные. Конечно, большинство нюансов интересно лишь горстке немногочисленных фанатов, появившихся на свет сразу в бейсболках с логотипом "F1". Для всех остальных я опишу разницу между F1 и IndyCar при помощи буквально одного предложения. Итак, треки в IndyCar имеют более простую конфигурацию (в подавляющем большинстве случаев они овалы), что позволяет меньше рулить и развивать большую максимальную скорость; а на трассах вместо Шумахера зажигает товарищ Сэм Хор-

ниш. И еще буквально два слова: в конце девяностых лига IndyCar распалась на CART и IRL (Indy Racing League), и все это время звучное название IndyCar было предметом горячих споров и судебных разбирательств в арбитражных судах, но в этом году многолетние разборки разрешились в пользу IRL, которая с нынешнего сезона будет называться IndyCar Series.

начении... газа, тормоза и рулевого колеса. К счастью, после начальных примитивных уроков начнутся действительно полезные занятия, которые помогут вам лучше понять правила чемпионата, механику игры и, возможно, приведут вас к победе.

Поскольку IndyCar — игра по лицензии, то все треки, болиды, команды и пилоты, представленные в игре, максимально соответствуют своим реальным прототипам. В от-



▲ В "Индиаре" болид Сэма Хорниша вещь настолько же культовая, насколько "Феррари" Шумахера-старшего в "Формуле-1".

Разумеется, обойти такое знаменательное событие и не приурочить к нему выпуск игры было бы преступлением; так и появился на свет симулятор IndyCar. Вот и все — будем считать, что с теорией покончено, и перейдем непосредственно к практике.

Как и большинство гоночных симуляторов, IndyCar Series предлагает игрокам два основных режима — одиночные заезды и чемпионат. Плюс к этому имеется упрощенная версия чемпионата — The Indianapolis 500, то есть серия заездов на самом известном треке лиги, а также отличный tutorial, который несмотря на гордое название Masterclass в первую очередь сообщит вам неоценимые сведения о наз-

личие от недавней нетленки Codemasters — Colin McRae Rally 3. Играть можно за любую команду и за любого пилота. Более того — после пары удачных заездов у вас появится возможность создать собственного пилота-альтер-эго и потом свободно перемещать его из команды в команду, причем даже в ходе чемпионата. В общем, полное торжество справедливости, демократии и кастомизации.

К сожалению, демократия быстро заканчивается уже на выборе уровня сложности, коих в игре три — легкий, нормальный и профи. Специально огорчить любителей халявы — AI ездит одинаково быстро во всех режимах сложности, и разница между ними заключается лишь в том, что на-



▲ Модели людей в игре — ниже всякой критики, неужели разработчики поручили эту работу первокласснику?

ЖЕСТОКИЕ ЗВЕЗДЫ



ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.



snowball.ru™
технология творчества

Сражайтесь и путешествуйте в
космической саге от разработчиков
«Командир 4» и DELTA FORCE

КОМАНДИР 4

DELTA FORCE
ЧЕРНЫЙ ЯСТРЕБ

ОПЕРАЦИЯ



нормальном уровне не учитывается износ резины и расход топлива, а также повышается живучесть машины, что позволяет полностью обойтись без пит-стопов и выжить при столкновении на скорости более 200 км/ч. На легком уровне машина становится неуязвимой, плюс закрываются глаза на соблюдение правил заезда — к примеру, можно при вы-

чемпионате, доступна для тестовых и квалификационных заездов. И не спешите отмахиваться от этих режимов! Тестовый заезд необходим не только для ознакомления с треком — это единственный режим, в котором можно настроить машину перед соревнованием. Ни в квалификационном заезде, ни в самой гонке изменить настройки болида уже

кационном списке вам не подняться... Кстати, интересный парадокс — проще всего проходить квалификационные заезды на самом высоком уровне сложности, так как в этом случае можно регулировать объем заправляемого топлива: заливаем только необходимый минимум бензина, облегчаем машину и... приходим первыми.

После борьбы с настройками и изучения трассы начинается самое главное — заезд. Должен сказать, что IndyCar — один из самых сложных гоночных симуляторов, которые мне доводилось видеть: даже если вы научились вписываться в повороты с минимальными потерями скорости, вас ждет упорная борьба с AI, который отличается здесь необычайной злобностью. Оппоненты идут на обгон на любых участках трассы, без стеснения могут подрезать, а уж если вас угораздило сорваться в занос на основном патче (идеальной траектории прохождения трека), можете попрощаться с надеждой на попадание даже в первую двадцатку. Другими словами, ошибок здесь не прощают, поэтому игра требует максимальной сосредоточенности и полной изоляции от реального мира — даже нечаянно чихнувший друг, сидящий рядом, может стать причиной поражения.

Кнопки начинают и выигрывают

Уже не первый год существует расхожее клише: клавиатура — для аркадных гонок, рули — для полноценных автосимуляторов. И как только кто-то начинает жаловаться на неудобное управление, ему сразу же небрежно бросают: "Так что ты хочешь от клавиатуры? Покупай нормальный руль!". Но в этом правиле тоже бывают исключения — например, такие, как IndyCar. Игры, настолько презирающей руль, я еще не видел, и даже получасовая возня с настройками чувствительности и мертвой зоны рулевого колеса ничего не изменила: управлять рулем в IndyCar, на мой взгляд, невозможно. Абсурд, но, тем не менее, ему есть очень простое объяснение — при помощи курсорных кнопок руль не поворачивается до отказа, а отклоняется на фиксированный угол, идеально подходящий для самого эффективного прохождения поворота. Поймать этот идеальный угол при помощи руля крайне сложно: немного недовернул — не вписался, крутанул чуть сильнее — ушел в занос. Клавиатура в любом случае — вне конкуренции, ведь IndyCar — весьма специфические гонки, в которых почти все повороты проходятся при газе, выжатом до отказа, и руле, повернутом на один фиксированный угол. К счастью, интерфейс подобных нареканий не вызывает, но такое хамское отношение к игровым манипуляторам, безусловно, заслу-

живает порицания, что не может не отразиться на оценке.

Описанию графики и звука я намеренно уделю минимум места. Поверьте, когда вы будете наматывать десятый по счету круг, впившись в клавиатуру скрюченными от судорог пальцами, вам будет не до графики — если ваш взгляд не будет сосредоточен на треке и заднице впереди идущего болида, не видать вам победы как своих ушей. Поводов для ахов охот игровой движок практически не дает: из несомненных достоинств можно отметить только прекрасные модели машин — все остальное немолимо свидетельствует о консольной направленности проекта.

А вот звуки — реалистичны. Хотел написать "звуки хороши", но передумал — два десятка визжащих бормашин на колесах при всем желании услодой для ушей не назовешь, будь они хоть четырежды правдоподобны. К счастью, можно понизить громкость эффектов и сделать погромче игровую музыку, которая явно подобрана со знанием дела: динамичный рок и хэви, на мой взгляд, как нельзя лучше подходит для игр такого рода.



"Инди", вне всякого сомнения, понравится фанатам "формульных" гонок, а также придется по вкусу любителям автосимуляторов из "соседних" жанров — раллийных и кольцевых соревнований на серийных машинах. Но, увы, на винчестерах остальных игроков IndyCar вряд ли проживет больше трех дней — игра сложна в освоении и, несмотря на высокую динамику, скучновата и однообразна. Другими словами — это игра для тех, кто в теме. ■

Дождались?

Очередная "Формула 1", на этот раз в американской расфасовке. Принимаем исключительно большим гоночным синдромом, только по рецепту врача не больше трех раз в день.

90% оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 8.0

Графика

●●●●●●●●●● 6.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 9.0

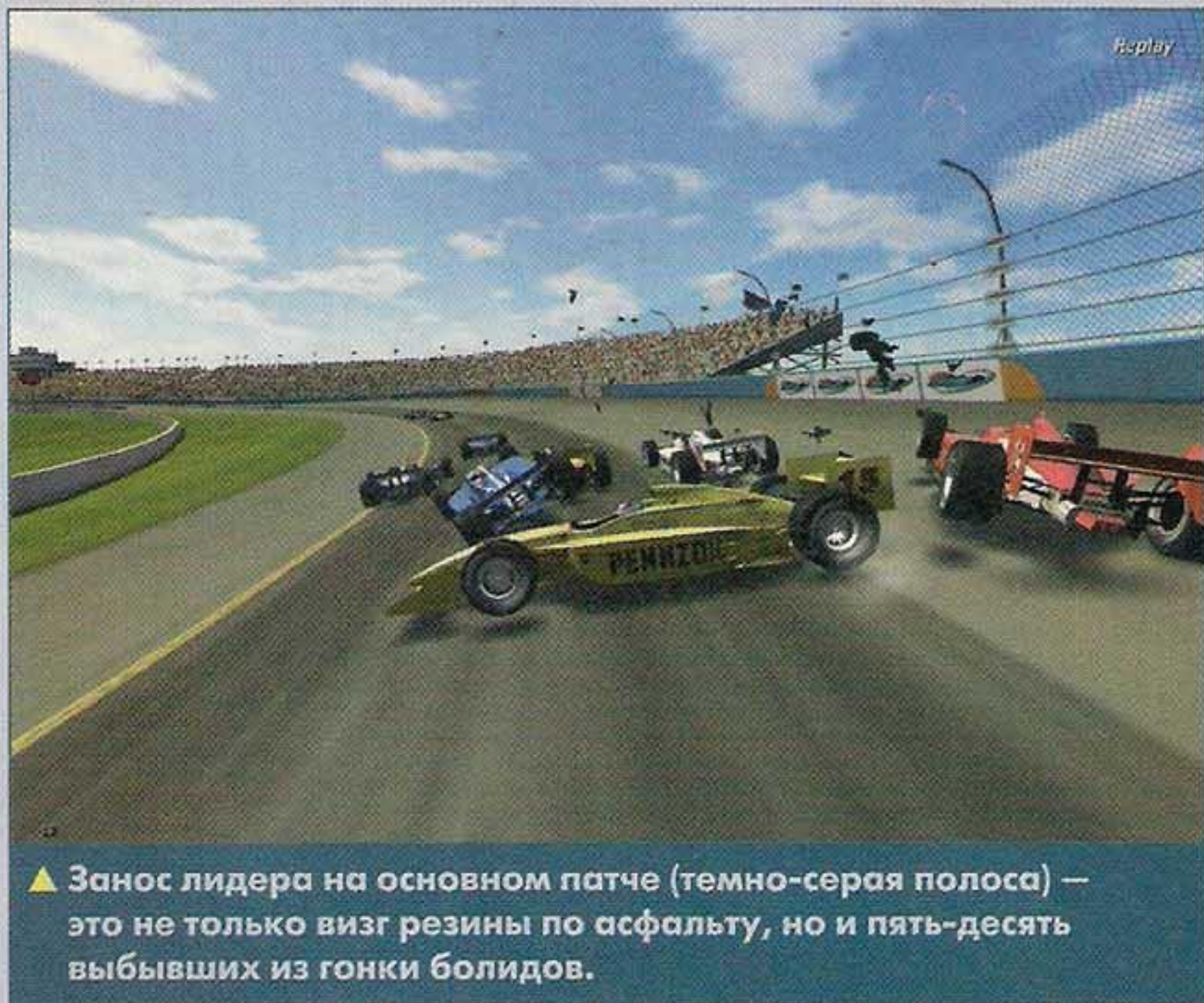
Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 4.0

Новизна

●●●●●●●●●● 3.0

Рейтинг "Мани" 7.5



▲ Занос лидера на основном патче (темно-серая полоса) — это не только визг резины по асфальту, но и пять-десять выбывших из гонки болидов.

езде на старт занять позицию на несколько номеров выше квалификационной. А для тех, у кого не получается обогнать электронных болванов, предназначена опция Automatic AI adjust, при включении которой интеллект компьютерных оппонентов будет автоматически подстраиваться под ваши способности. Кстати, интересный момент: после заезда игра в процентах показывает, на сколько пришлось выложиться AI (чем ближе значение AI Performance к 100%, тем меньше выданная вам фора).

Режим одиночных заездов, равно как и режим The Indianapolis 500, в особых комментариях не нуждается, поэтому перейдем к самой вкусной части игры — к чемпионату. Каждая трасса, представленная в

нельзя — разве что в минимальных пределах подкорректировать угол наклона переднего антикрыла. А настройки, доступные в тестовом режиме, между прочим, богатейшие: давление воздуха (отдельно в каждом баллоне), развал-схождение, подвеска и демпферы, высота крепления колес, коробка передач, углы наклона переднего и заднего антикрыльев — в общем, все, что нужно для максимальной адаптации машины к заданной трассе. Тут же, в тестовом режиме, можно опробовать эффективность тех или иных изменений, отмотав на треке пару кругов. Одним словом, пропускать тест-заезд можно только на хорошо знакомых трассах, иначе выше пятнадцатого места в общем квалифи-



▲ При определенном навыке можно аккуратно подрезать машины соперников — вылет с трассы и последние места в таблице им будут обеспечены.



ВОКРУГ СВЕТА



REBELMIND

ИГРУШКИ

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.

troll.ruTM

для умников и умниц





NASCAR THUNDER 2004

Жанр:	Гоночный симулятор
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	EA Sports
Похожесть:	NASCAR Thunder 2003
Необходимо:	CPU 800MHz, 128Mb, 32Mb Video
Желательно:	CPU 1GHz, 256Mb, 128Mb Video
Мультиплеер:	Интернет, локальная сеть
Количество CD:	Один
Сайт игры:	www.easports.com

Гонки "Формула 1" и их американский аналог "Индикар" сродни показам высокой моды: стильно, красиво — но в то же время ясно, что простому смертному на таких болидах не погонять никогда. Даже если какой-нибудь сумасшедший миллионер подарит вам "Феррари" Шумахера, заезд закончится в лучшем случае на первом же посту ГИБДД, а в худшем — в реанимации или на кладбище. Совсем другое дело, если речь идет о гонках на серийных автомобилях, таких как NASCAR.

Хотя, справедливости ради, стоит заметить, что машины в гоночной серии NASCAR тоже не совсем серийные, а если быть совсем точным — это специальные гоночные модификации серийных авто от маститых американских производителей: "Шевроле", "Додж", "Понтиак" и "Форд". Сегодня в наш игроманский автосервис заехала очередная компьютерная инкарнация знаменитой гоночной серии. И пока это чудо враждебной техники стоит в тестовом боксе, мы воспользуемся моментом и попытаемся разобрать его на запчасти...

Гонщики и бабочки

На первый взгляд, привлекательности в NASCAR не больше, чем в стакане кефира недельной давности. Да и что вообще может быть интересного в кольцевых гонках? Ведь трассы в NASCAR примитивны до безобразия — практически идеальный овал с четырьмя прямыми отрезками и с четырьмя поворотами небольшой крутизны — что за детский сад?.. Однако подвох заключается в том, что трассы маленькие (в среднем один

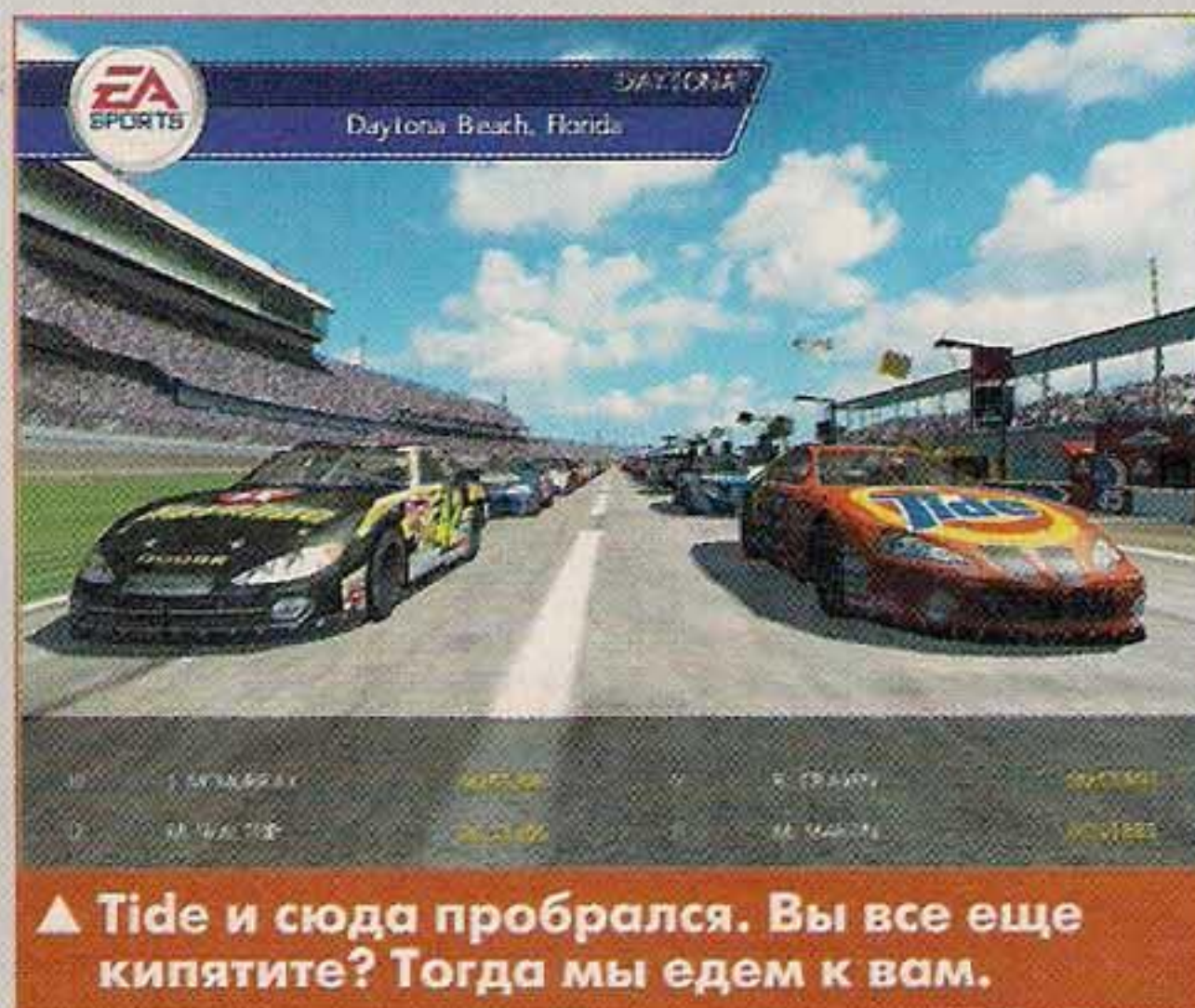
круг проходится чуть меньше, чем за минуту), зато скорости авто — сравнимые с "Формулой", а участвует в заезде ни много ни мало до сорока трех гонщиков. В результате плотность машин на треке очень высока. А если еще учесть, что регламент состязаний запрещает сильно модифицировать машины, вследствие чего все они практически равны по скоростным характеристикам, то вырисовывается картина очень динамичных и жестоких гонок. Места на круге мало, скорость у всех практически одинаковая, поэтому обогнать соперников крайне тяжело. Да что там — вписаться в идеальную траекторию поворота, и то непросто! Поэтому аварии и массовые столкновения в NASCAR — не нонсенс, а суровые будни. Так что в большинстве своем гонщики NASCAR долго не живут — прямо как бабочки. А вы думали, что американцы любят NASCAR только из страсти к высоким скоростям? Святая наивность! Кровищу они любят — требуют хлеба и зрелищ. А если точнее — столкновений и аварий.

Поэтому у всех потенциальных пилотов NASCAR всего два варианта развития карьеры — либо вовремя уйти на покой и создать собственную гоночную команду, либо... героически погибнуть под удивленно-радостно-испуганный крик толпы. Впрочем, есть еще третий путь, самый простой и безопасный — утолить жажду скорости на домашней персоналке, при помощи... ну хотя бы того же самого NASCAR Thunder 2004.

Главное меню игры предлагает три стандартных режима: одиночная гонка, сезон и карьера. Отличие сезона от карьеры заключается в том, что в первом случае мы выбираем реально существующую команду и играем за одного из ее гонщиков, а в режиме карьеры — создаем полноценное альтер-эго и получаем полный контроль над всеми

остальными настройками: от выбора машины до многочасового экспериментирования со схемами раскраски болида. К слову, процесс раскрашивания авто сделан на "отлично" и действительно может затнуть с головой.

Есть и другие аргументы, благодаря которым стоит играть именно в режиме карьеры — например, возможность создания персонального автопарка для своей команды и система апгрейдов, реализованная в виде исследований. Скажем, можно поручить своим специалистам разработать более устойчивую машину или улучшить разгонные характеристики уже готовой модели. Для исследования, равно как для постройки и ремонта машин, требуется только одно — бумажки с портретами американских президентов.





Рандеву с Незнакомкой

Клубника по-деревенски

Настоящая русская природа во всей своей красе обеспечит
самое приятное времяпрепровождение!

Уникальный деревенский колорит оставит массу
незабываемых впечатлений!

Необычайные персонажи и оригинальный антураж добавят
остроты ощущениям!

Мистика, юмор и необыкновенные приключения в компании
очаровательных девушек гарантируют неповторимый отдых!





▲ Вид из кабины не только красив, но и удобен.

И тут я вынужден еще раз взять зачетку разработчиков и поставить в нее свежую пятерку — процесс добычи денег реализован крайне увлекательно. В первую очередь, можно обогатиться за счет призового фонда соревнований. Больше всего, конечно же, платят за победы в гонках, чуть меньше — за другие полезные достижения, например, за рекорд прохождения круга или за первое место в квалификационном заезде. Еще один неплохой и увлекательный способ наживы — спонсоры, которые всегда рады разместить рекламу на вашей четырехколесной красавице. Пока вы занимаете нижние строчки турнирной таблицы, вами будут интересоваться лишь мелкие сошки вроде сети магазинов «Автозапчасти у Васи», но стоит вам взлететь на верхушку рейтингов, как чу! — в очередь на разработку вашей машины рекламными логотипами выстраиваются такие монстры, как Motorola, Coca-Cola и McDonalds. Впрочем, мы изрядно увлеклись деталями и ни слова не сказали о том, как обстоит дело с самым главным — реализацией самих заездов. Не поверите — но и тут все на высшем уровне!

Разгони меня ласково

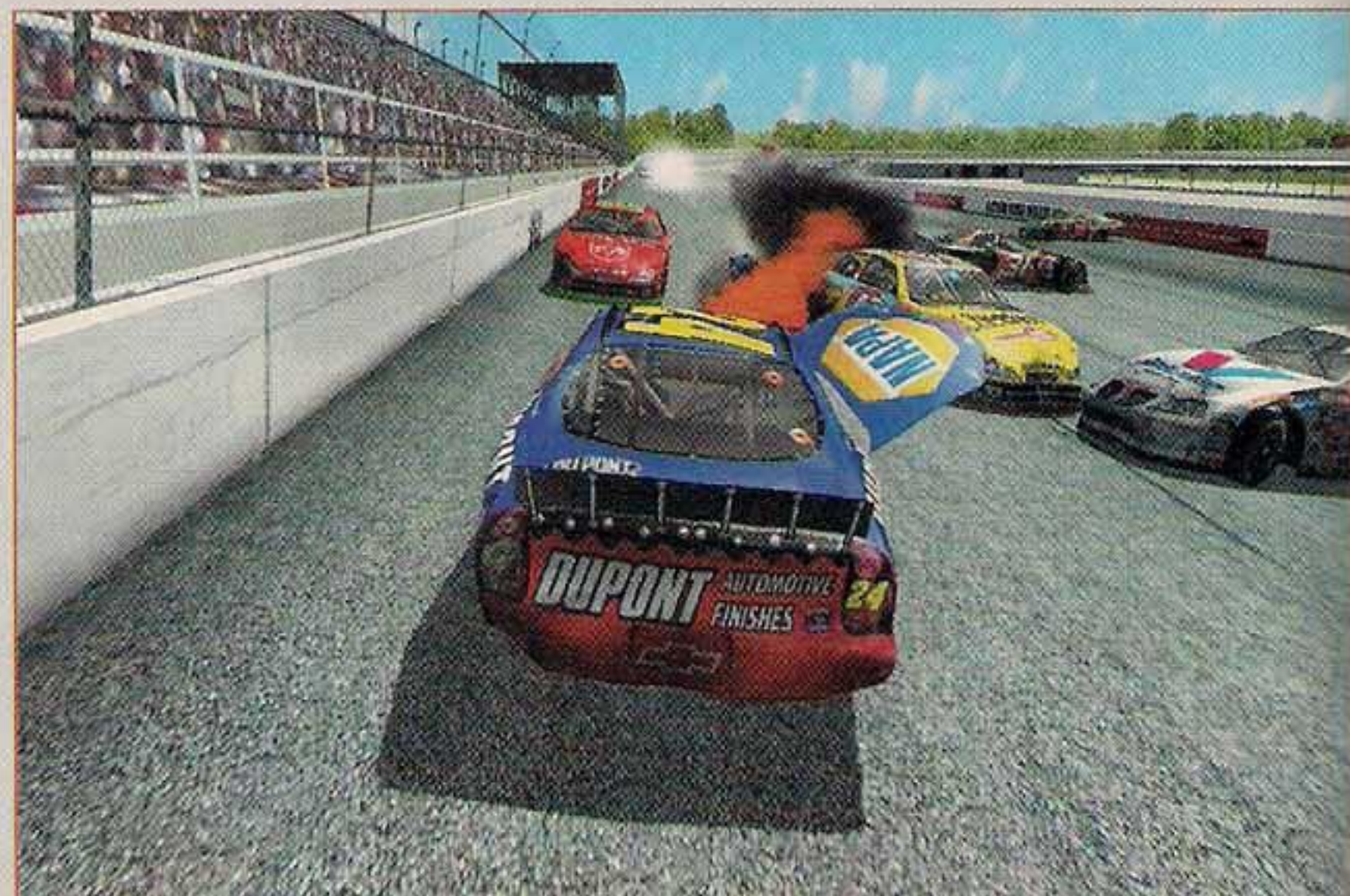
Одной из сильных сторон всех симуляторов от EA всегда были богатые возможности по настройке автомашин, и NASCAR Thunder — не исключение. В отличие от брутального IndyCar Series (неприменно см. где-то неподалеку!) здесь подлжит настройке абсолютно все — от агрессивности AI соперников до функций автопилота. Между прочим, про автопилот: при желании можно поручить ему коррекцию поворотов, помощь при наборе скорости и торможении, автостабилизацию машины при заносах, настройку работы системы антиблокировки колес и так далее и тому подобное. Одним словом, при самых упрощенных настройках NASCAR стремительно превращается в доб-

ротную аркаду — педаль газа можно смело придавить гантелью и рулить в свое удовольствие, лихо обгоняя и расталкивая всех подряд. Правда, подобная халява достаточно быстро надоедает. Так что если вы чувствуете в себе силы, то можете полностью взять управление машиной под свой контроль...

И вот тут-то игра показывает свой хищный симуляторный оскал. Уже на среднем уровне сложности даже выезд из пит-стопа становится очень проблематичным. Чуть недогазовали на старте — двигатель заглох. Чуть перегазовали газ — машина забуксовала и моментально ушла в занос. А чтобы избежать этой проблемы, нужно, во-первых, грамотно настроить чувствительность газовой оси руля, а во-вторых, газовать плавно и нежно — как учат усатые инструкторы в автошколах. Но в общем и целом, на максимальных настройках реализма играть становится намного интереснее. А если включить еще и ручное переключение передач, то наступит полный абзац — экзессы буквально через каждые сто метров...

Управлять машиной можно либо с видом из кабины, либо при помощи одной из альтернативных внешних камер. Но лично я рекомендую именно первый вариант. NASCAR — одна из немногих игр, в которой вид из кабины не просто красив, но и весьма функционален — вся приборная панель как на ладони. Еще один нюанс — насладиться всеми прелестями игры можно только сидя внутри авто: при заносах вы будете кратковременно терять ориентацию в пространстве, во время резкого торможения — чувствовать, как машина клюет носом, а при разгоне — как она резво «приседает» на заднюю ось. Кроме того, очень толково проработано зеркало заднего обзора, а доступно оно... правильно, только при включении вида из кабины.

О качестве реализации физики в игре мне судить сложно — я на таких скоростях (около 200 миль/час) даже в качестве пассажира не катал-



▲ NASCAR рассчитана на детей и подростков. Трупов не будет. Довольствуйтесь взрывами и отлетающими запчастями.

ся. Могу сказать только одно — чтобы хорошо научиться управлять местными авто, нужно долго и кропотливо тренироваться. Еще один способ улучшить результаты заездов — грамотная настройка машины.

Что касается AI оппонентов — то к нему есть несколько серьезных претензий. У всех кремниевых соперников наблюдаются явные проблемы с решительностью. На обгон они идут крайне неохотно и с большой опаской, и уж точно речи нет ни о каких контрманеврах и хитрых каскадерских трюках. Зато, с другой стороны, разработчики реализовали в своем AI одну занимательную вещь — право компьютера на ошибку. Оппоненты периодически ошибаются в выборе оптимальной траектории поворота, врезаются друг в друга (и, разумеется, в вас тоже), вылетают с трассы, уходят в занос, жгут двигатель на форсированных режимах работы или просто убивают коробку некорректным переключением передач. Все это очень оживляет игру и заметно добавляет ей увлекательности.

К сожалению, сам игровой процесс не отличается ураганным драйвом. Крупные аварии случаются редко, мелкие — чаще всего можно заметить только на повторе, так как обычно машины с неполадками успевают выехать на пит-лайн раньше, чем попадут в поле вашего зрения. В общем — не ураган, но все равно интересно.

Кольцевой биг-бадабум

В визуальном плане повода для особых восторгов NASCAR Thunder не вызывает. Сами трассы и машины сделаны неплохо, хорошо проработаны некоторые спецэффекты, а в особенности — дым от паленой резины при заносах и экстренных торможениях. Но вот модель поврежденного подкачала. Стекла не бьются, а мнутся точно так же, как и кузов, передний бампер отваливается вместе... с целыми фарами, сорванный капот скребется по асфальту трека

без единой вмятинки или царапинки.... Грустно. А ведь в реальной жизни на таких скоростях аварии проходят, км... гораздо более зрелищно.

Что же до звука, то сами эффекты претензий не вызывают, а вот музыка, увы, подкачала. Точнее — не сама музыка, а полное ее отсутствие во время заездов (в меню музыка отличная — в лучших традициях EA). Все-таки наяривать круг за кругом под радиообмен с тренерской группой и завывание мотора — скучновато.

Однако, по большому счету, на фоне вышеописанных достоинств способны померкнуть и не такие мелкие недостатки. NASCAR Thunder можно действительно порекомендовать всем фанатам серии и просто любителям быстрой езды и всего, что с ней связано. Рекомендовано Всемирной Ассоциацией Виртуальных Гонщиков. ■

Дождались?

Легким движением руки NASCAR можно превратить в хорошую аркаду или, наоборот, — в превосходный автосимулятор. Отличная игра для гонщиков всех мастей и калибров.

75% Оправданность ожиданий

Геймплей

●●●●●●●●●● 9.0

Графика

●●●●●●●●●● 7.0

Звук и музыка

●●●●●●●●●● 8.0

Интерфейс и управление

●●●●●●●●●● 9.0

Новизна

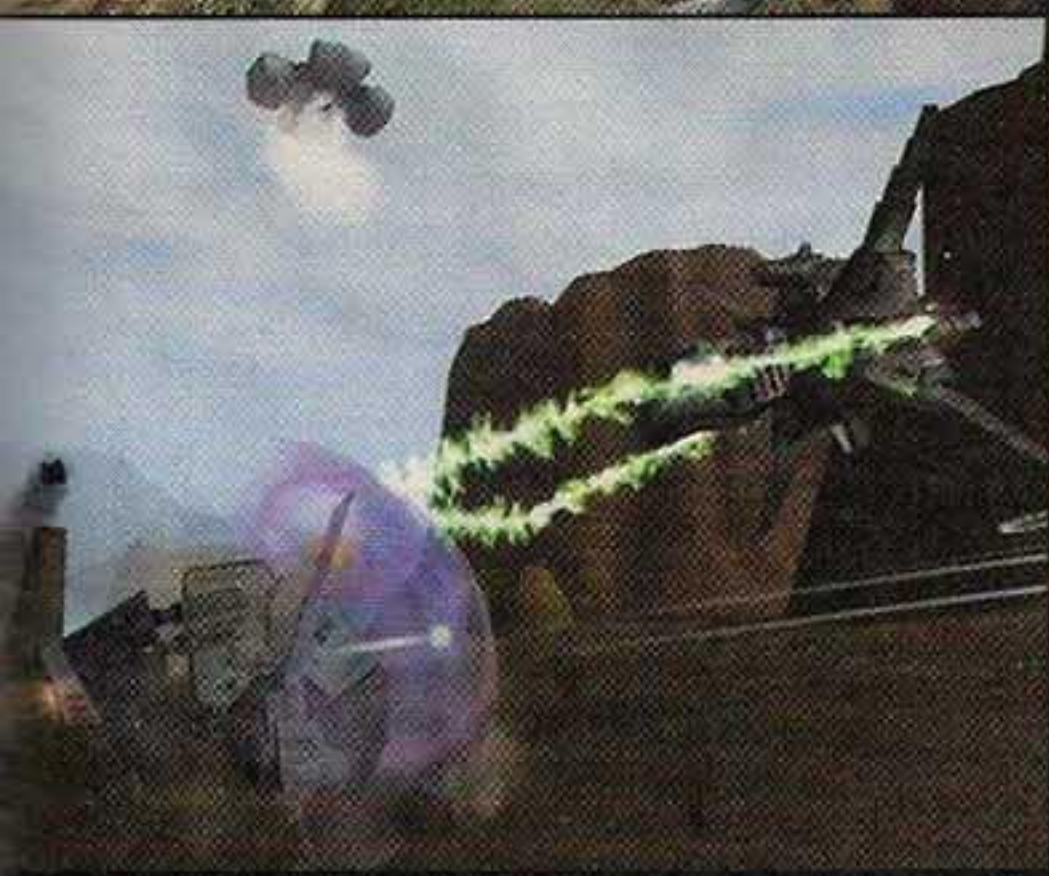
●●●●●●●●●● 4.0

Рейтинг «Мани» 8.0

МЕХАНОИДЫ



- Полная свобода действий на восьми континентах огромной планеты-полигона
- Развитая социальная система: межклановая борьба, интриги и противостояние
- Свободное развитие персонажа — от мирного торговца до воина и пирата
- Десятки типов глайдеров, сотни видов вооружения и оборудования для них



СОЖМИ МЕНЯ НЕЖНО!

ОБЗОР СОВРЕМЕННЫХ АРХИВАТОРОВ
С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ЭФФЕКТИВНОСТИ И УДОБСТВА

Программы-архиваторы нужны практически всем пользователям — от геймеров до IT-специалистов. Принцип работы подобных утилит достаточно прост: с помощью определенных алгоритмов файлы сжимаются и объединяются в один файл (архив). Что интересно, практически во всех современных упаковщиках используется набор алгоритмов, разработанных еще в 80-90 годах прошлого века. Различные методы сжатия блоков слов и байтов, например, LZW (Lempel-Ziv-Welch), BWT (Burrows-Wheeler Transform) и их многочисленные модификации. Чего-то совсем уж нового пока не придумано. Но если разные архиваторы используют одни и те же способы сжатия, то какая между утилитами разница? И если нет разницы, то зачем "платить больше"? Оказывается, разница есть. Один и тот же алгоритм можно использовать по-разному, в результате файл будет сжат лучше или хуже. Давайте вместе разберемся, какой архиватор на сегодняшний день лучший.

Читая описание каждой утилиты, не забывайте обращаться к сравнительной таблице, где приведена информация о скорости и качестве сжатия. При выставлении итоговой оценки каждому архиватору данные показатели учитывались в первую очередь.

Мы тестировали архиваторы на компьютере Athlon XP 1700+, 256 Мбайт DDR SDRAM, ОС WindowsXP Pro. Архивировались три типа файлов: музыка (mp3), текстовые файлы (html), исполняемые файлы (exe). Тесты проводились в режиме максимально возможного сжатия. При архивации использовался, как правило, оригинальный для тестируемой программы формат (например, ACE, RAR, ZIP, 7-ZIP). В случае отсутствия последнего по умолчанию в соответствующей опции выбирался ZIP-формат.

Архиваторы оценивались по коэффициенту: время архивации/размер архива. Коэффициент позволяет выбрать "золотую середину" между скоростью и временем сжатия. Лучшие результаты выделены жирным шрифтом.

WinAce 2.04

Разработчик: Muenster

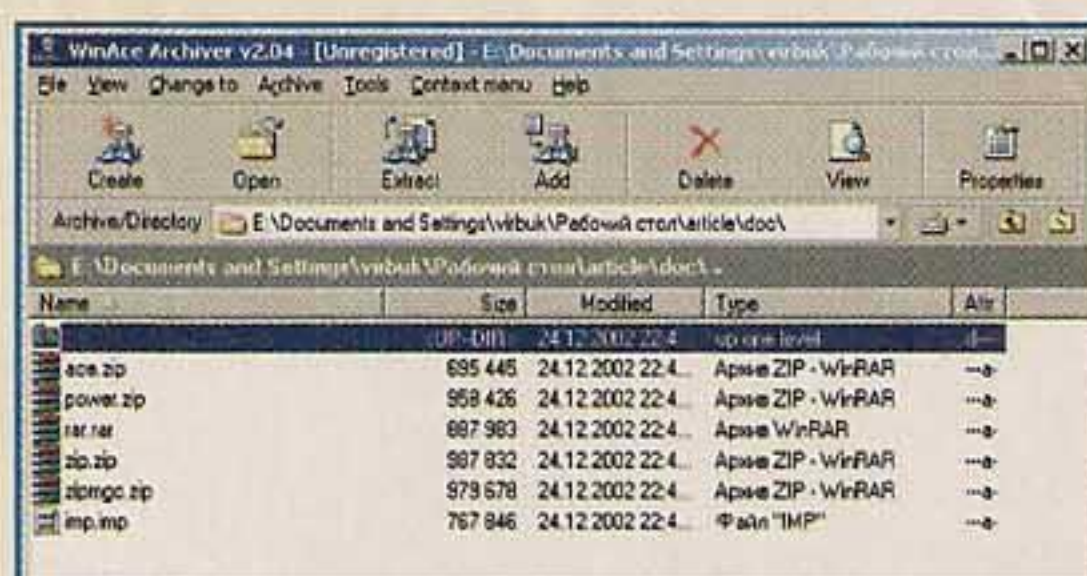
Размер: 2,4Мб

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

www.winace.com

Многоформатный архиватор, построенный на основе консольной версии весьма популярного компрессора ACE (очень похожего на RAR). Добротная программа, имеющая внушительный набор опций. Отличается удобным легко настраиваемым интерфейсом с возможностью переключения языков. Поддерживает работу со всеми популярными



лярными форматами архивов: ACE, ZIP, RAR, ARJ, ARC, TAR, LHA, MS-CAB и другими менее распространенными. При архивации позволяет предварительно просматривать текстовые файлы и изображения, записанные практически во всех известных форматах. Для этого в WinAce встроен специальный просмотрщик (вьювер). Дает возможность работать с очень большими файлами и архивами (более 4 Гб). При установке программа без проблем интегрируется в Windows любой версии. Позволяет не только на лету работать с архивными файлами (запуск, открытие, конвертирование), но и отправлять их по электронной почте. В последней версии этой программы появилась возможность подключать специализированные алгоритмы для сжатия конкретных типов файлов (изображений, текстов). Можно долго рассуждать, кому данная утилита подойдет больше, профессионалам или начинающим пользователям. Но стоит ли это делать? Программа — надежная, эффективная, интерфейс — прост, но в то же время в нем достаточно опций, чтобы любой профи смог настроить все, что называется, под себя. Пожалуй, единственный недостаток — это скорость сжатия; она ниже, чем у других архиваторов, но зато очень высока эффективность сжатия.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■■

PowerArchiver 2003

Разработчик: eFront Media

Размер: 2,05 Мб

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский

www.powerarchiver.com

Этот мощный архиватор имеет полную поддержку формата ZIP (включая Quake III PK3, JAR — Java Archive, OWK и REP), позволяет работать с форматами CAB, LHA (LZH), TAR, GZ, BZ2 и BH (Black Hole); распаковывает архивы RAR, ACE, ARJ, TAR, GZIP, BZIP2, ARC, ZOO, BH.

Программа имеет довольно приятный интерфейс и умеет интегрироваться в Windows. Кроме набора стандартных операций, утилита позволяет конвертировать архивы из одного формата в другой, проверять их на вирусы, устанавливать программы непосредственно из архива, переименовывать

упакованные файлы и так далее. С ее помощью можно просматривать текстовые файлы и изображения перед их архивацией (но здесь по сравнению с WinAce число форматов гораздо меньше), а также конвертировать их в TXT и HTML-форматы. Патч для русификации интерфейса этого архиватора можно скачать на сайте <http://softlist.ru>. Но по качеству работы алгоритмов

PowerArchiver заметно уступает, например, WinAce или WinRAR. При небольшом коэффициенте сжатия архиватор затрачивает довольно много времени на архивацию/разархивацию данных.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■■

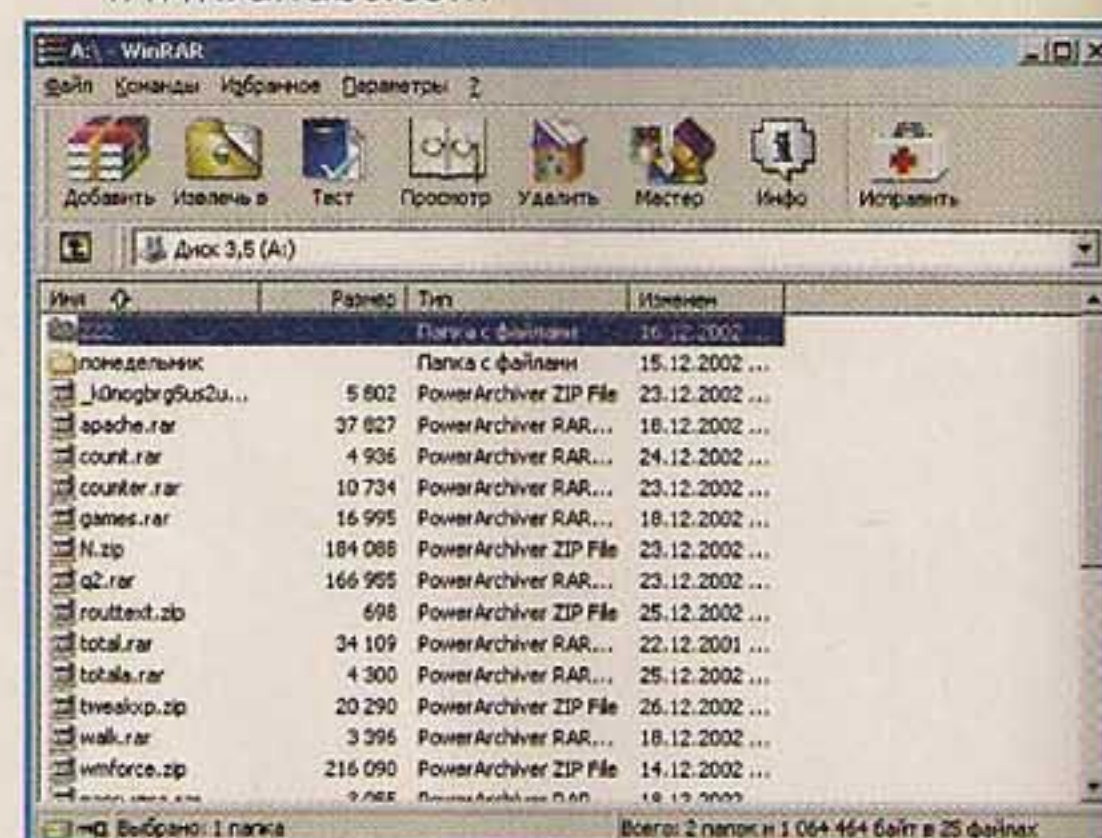
WinRar 3.20

Разработчик: Eugene Roshal

Размер: 1 Мб

Лицензия: Shareware

Язык интерфейса: Английский, русский

www.rarlabs.com

Самый известный архиватор, победитель многих тестов, любимец пользователей и прочая, прочая. Программа не требует представления. Разработанная в свое время Евгением Рашалем консольная программа, использующая оригинальный алгоритм сжатия файлов, сразу же получила признание пользователей. Формат RAR стал одним из международных архивных форматов де-факто. Не меньшего успеха добилась и соответствующая оболочка (только этим можно объяснить огромное количество скачиваний этой программы из интернета). WinRar может создавать, редактировать, комментировать и защищать архивы ZIP и RAR, а также читать ар-

Программа	Размер (Кб)	Время (с)	Коэффициент	Размер (Кб)	Время (с)	Коэффициент	Размер (Кб)	Время (с)	Коэффициент
WinRAR	33 326	41,00	12,303	887	2,00	22,548	2529	4,00	15,817
WinZIP	33 319	7,00	2,101	987	3,00	30,395	2628	2,00	7,610
Power Archiver	33 318	9,00	2,701	958	3,00	31,315	2688	5,00	18,601
ZipMagic	33 474	14,00	4,182	979	4,00	40,858	2630	3,00	11,407
WinACE	33 364	54,00	16,185	695	3,00	43,165	2446	4,00	16,353
WinIMP	33 266	17,00	5,110	767	6,00	78,227	2512	3,00	11,943
Исходный размер	33 533	—	—	5 127	—	—	5975	—	—

На нашем CD

Бесплатные версии архиваторов WinAce, WinImp, русская версия WinRAR, PowerArchiver и WinZip находятся на нашем компакт-диске.

хивы форматов ARJ, LHA, LZH, ACE, JAR (Java Archive), TAR и целый ряд других.

Но главным форматом для этой программы является, конечно же, RAR. Он обеспечивает сжатие данных, защиту архива, а также восстановление информации из архивных файлов на очень высоком уровне. Последняя версия WinRar великолепно интегрирована в Windows, при выделении сразу нескольких файлов (архивов) контекстное меню проводника теперь отображает не только команды распаковки, но и архивирования, что позволяет одновременно распаковывать несколько архивов.

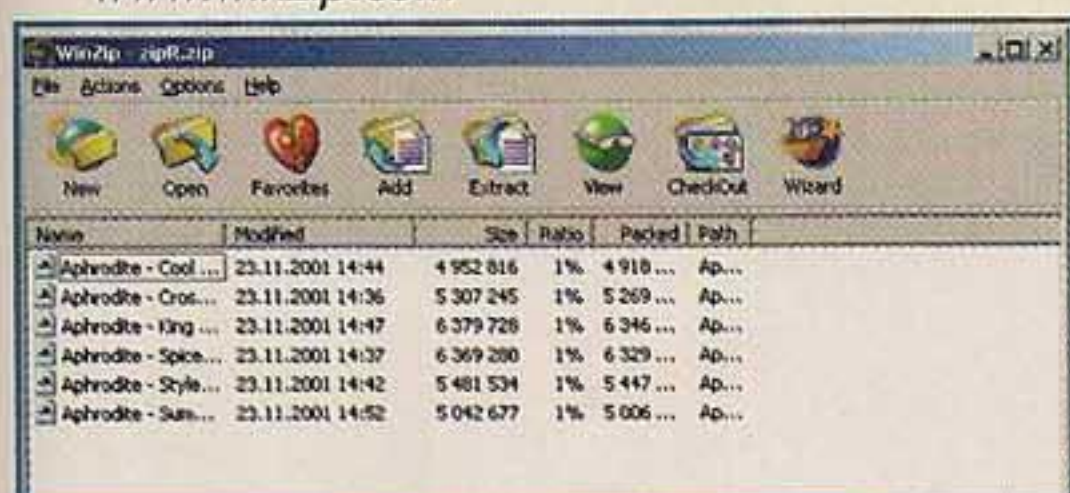
Многим пользователям будет полезна функция "Оценить", кнопка которой с изображением весов находится в основном меню программы. Выделив несколько файлов, вы можете, используя эту функцию, оценить степень сжатия файлов, причем на выбор предлагается несколько вариантов архивации, от "ZIP быстрый" до "RAR максимальный". Результаты анализа отображаются в таблице — в процентах и в виде столбчатой диаграммы. Еще до архивации можно решить, каким методом сжимать данные.

Программа отличается эргономичностью интерфейса и отличным соотношением скорости и степени сжатия файлов любых типов. При тестировании программа показала очень высокие и ровные результаты. При весьма приличной степени сжатия WinRar затрачивает на процесс архивации меньше времени, чем все остальные программы. Конечно, наилучшие результаты достигаются в тестах по архивации текстов и таблиц. Хуже всего этот архиватор сжимает исполняемые файлы. Программа отлично подходит для домашних пользователей, которым запредельное сжатие ни к чему, а корректная и быстрая работа очень важна.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■■

WinZip 8.1

Разработчик: WinZip Computing
Размер: 1,2 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.winzip.com



В свое время WinZip был самым распространенным архиватором для Windows. И хотя сейчас он уже не так популярен, это вовсе не значит, что утилита стала некачественной. Это лучшая программа для работы с ZIP-файлами. Перечисление возможностей WinZip может занять не одну страницу текста. В последних версиях были добавлены дополнительные функции: очень удобная для пользователя интеграция в проводник Windows, сжатие с отправкой по e-mail, разбиение ZIP-файлов на более мелкие, быстрый доступ к программе и архив-

ным файлам через system tray и другие интересные функции. Кстати, есть неплохой русский перевод интерфейса и файла помощи к WinZip 8.0, который распространяется бесплатно. Не секрет, что английский интерфейс оставляет скрытыми многие возможности программы для обычного пользователя. Русский Help позволяет использовать программу на все 100%. Заглянув на сайт www.soft-list.ru/programs, вы можете скачать этот перевод.

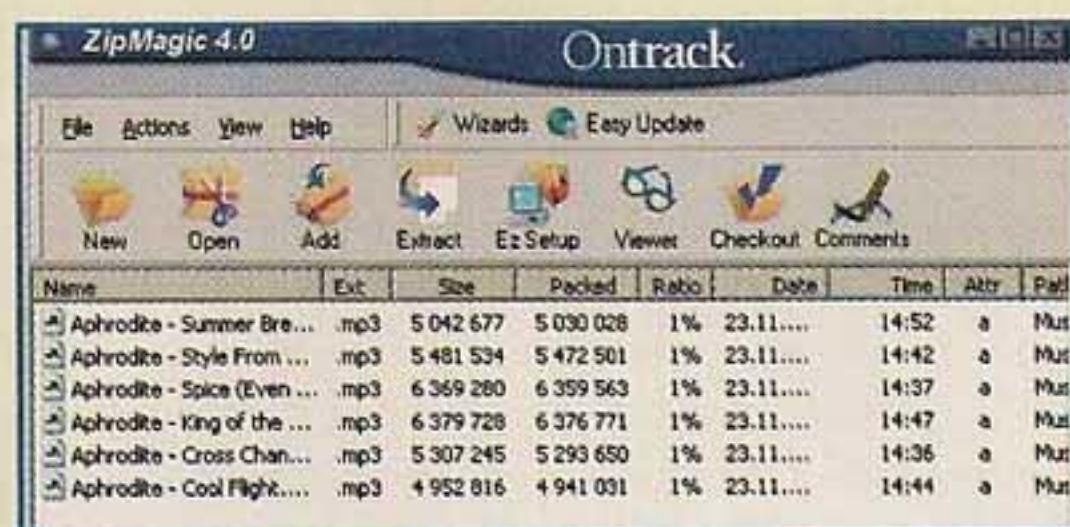
В наших тестах эта программа показала высокие результаты и заняла общее первое место по сжатию музыки и исполняемых файлов. Хотелось бы отметить, что именно WinZip лучше всего упаковывал файлы разных форматов в один архив. При этом не наблюдалось больших затрат ресурсов и зависаний системы.

Сейчас компания WinZip Computing готовится выпустить девятую версию архиватора, в которую будет внесено большое количество изменений.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■■

ZipMagic 4.0

Разработчик: Ontrack Data International
Размер: 16,5 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.ontrack.com



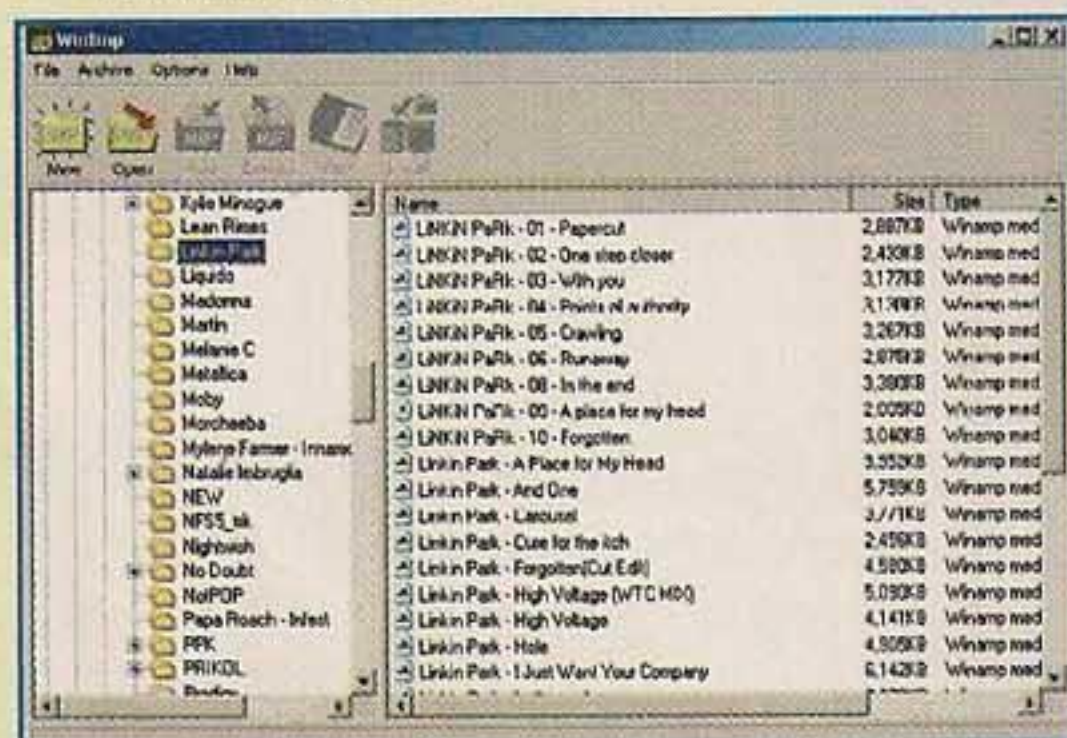
Данная программа (раньше она называлась ZipFolders) позволяет работать с файлами ZIP как с папками. Удобные мастера помогут в работе начинающим пользователям, при этом программу можно полностью интегрировать в Windows. Отличный интерфейс, но... скорость сжатия далеко не самая быстрая, степень упаковки тоже не из высоких. Если разобраться, то ZipMagic вообще не архиватор в чистом виде, а так называемая архивная оболочка (shell). Но это не умаляет достоинств самой программы, скорее, именно этим она и интересна. ZipMagic, как и обычный архиватор, позволяет выполнять стандартные операции конвертирования, шифрования, тестирования/исправления, создания самораспаковывающихся EXE-файлов. Он поддерживает практически все известные архивные форматы и кодировки. Для работы с этими форматами в программе имеется специальный проводник ZipTools. Все упомянутые типы файлов автоматически ассоциируются в реестре с этой утилитой и затем ею же и открываются.

Помимо этого, ZipTools выполняет весь набор операций, присущих файловым менеджерам (копирование, перенос, поиск, просмотр файлов, форматирование дисков), он может быть настроен под эмуляцию горячих клавиш проводника Windows и Norton Commander. В программе есть и "подарок для начинающих пользователей" — утилита ZipWizard, которая поможет новичку разобраться с функциями программы и корректно ее настроить. Что же касается результатов тестирования, то они вполне приемлемы для программы такого уровня. ZipMagic — не лидер, но вполне достойный продукт.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■■

WinIMP

Разработчик: Technelysium Pty. Ltd.
Размер: 0,3 Мб
Лицензия: Shareware
Язык интерфейса: Английский
www.winimp.com



Архиватор с хорошим соотношением "время архивации/размер архива". Этим, собственно, и интересен. Заслужил много лестных слов у авторов тестов. Поддерживает ZIP, RAR, CAB, GZIP, BZIP2, TAR, ARJ и IMP-архивы. Степень сжатия, которая достигается этим архиватором, чрезвычайно высока, особенно в "родном" формате IMP. Фактически размеры получающихся архивных файлов одни из самых маленьких, что впечатляет. Хотя при использовании опции обычного ZIP-формата степень сжатия поменьше (в среднем на 15% выше, чем у WinZip).

Однако архиватор еще сыроват по сравнению с другими программами. Один из недостатков программы — недоработанный интерфейс. Частично это компенсируется интеграцией программы в Windows. Самый же большой недостаток архиватора заключается в том, что операции сжатия занимают слишком много времени. При архивации больших файлов завершения процедуры приходится ждать очень долго.

РЕЙТИНГ "МАНИИ": ■■■■■■

Давайте подведем итоги, а заодно проанализируем результаты тестирования архиваторов на файлах различных форматов. Меломанам будет интересно узнать, что при архивации mp3-файлов обозначилось два лидера — WinZip и PowerArchiver. При этом WinZip немного обогнал PowerArchiver и в сжатии музыки занял почетное первое место. Кудесником компрессии текста и html-страничек оказался WinRar, которому удалось невозможное — за 2 секунды (!!!) сжать целых 5 мегабайт в компактные 887 килобайт. Но лучшие результаты сжатия текста показал WinAce — он сжал те же 5 Мб в 695 кб (то есть приблизительно в 9 раз), но... за 3 секунды. С комплектом обновлений для IE 6.0 лучше всего расправился WinZip — за 2 секунды, "засунув" почти 6Мб в 2.5Мб. Следом за ним финишировал WinAce, запоздав на 2 секунды, но создавший "невесомый" архив размером в 2.4 мегабайта.

Что же выбрать, спросите вы? Решайте сами. У вас есть факты. Мы бы выбрали скорость WinZip, степень сжатия WinAce, также надежность и качество интерфейса WinRar. Да, чуть не забыли, еще удобство работы с исполняемыми файлами, как в ZipMagic. Но пока такую чудо-программу не создали, придется обходиться тем, что есть. Благо многие утилиты с поставленными задачами справляются отлично. ■

РЕВОЛЮЦИОННАЯ БРИГАДА

Андрей Александров
(alexandrov@igromania.ru)

«У нас национальная игра — футбол, у них — революции; несколько выстрелов — и все будут довольны», — сказал однажды Джеральд Даррелл во время своего путешествия по Южной Америке. Пожалуй, известный английский зоолог был прав: для жителей Южной Америки революции — традиционное и привычное развлечение. В некоторых странах на континенте власть меняется по несколько раз в год. «У руля» поочередно бывают и демократы, и монархисты, и красные, и белые, и зеленые, и просто «люди в хаки». В перерывах между такими «пришествиями» вышеупомянутые фракции развлекают себя гражданскими войнами...

Совсем скоро игрокам со всех концов нашей планеты представится возможность принять участие в национальной латиноамериканской игре под названием «революция». А все благодаря небольшой конторе «Апейрон», сотрудники которой в настоящий момент работают над тактической стратегией «Бригада Е5: Новый Альянс». По сюжету нас занесет на просторы Палиnero — выдуманной страны, которая удивительно похожа на некоторые государства Латинской Америки...

Маленькая, да удаленькая

Все началось чуть больше года назад, с появления демо-версии игры под названием Е5 (никаких «бригад» и «новых альянсов» тогда еще не существовало). В те времена игра была еще совсем маленькой и неуклюжей, умела очень громко орать на все главное меню композицией какой-то малоизвестной рок-группы, страдала жуткими расстройствами интерфейса и при любом удобном случае зависала или выпадала прямиком на просторы рабочего стола Windows.

Но удивительный факт — Е5 очень многим приглянулась по душе, несмотря на все вышеописанные недостатки. И дело было отнюдь не в царившем в те времена запустении на фронте тактических игр. Причиной столь пристального внимания со стороны игроков стал уникальный, практически ни на что не похожий геймплей.

В Е5 были все традиционные для игр подобного жанра элементы: добротный трехмерный движок с реалистичной физической моделью, возможность управлять отрядом из нескольких бойцов, огромный выбор оружия и экипировки, и так далее и тому подобное. Но главное — в игре был впервые замечен новаторский боевой режим под названием Smart Pause Mode (SPM). По правилам SPM, ваши подопечные расходуют на действия не традиционные

Action Points, а... реальное время. Приказы бойцам отдаются «на паузе», причем, в отличие от режима реального времени, вы никогда не «забудете» про какого-нибудь из своих воинов, выполнившего приказ и застывшего в бездействии прямо посреди вражеской территории. Ведь как только произойдет нечто подобное, игра автоматически «застопорится», а специальный индикатор вежливо подскажет, что на правом фланге рядовой Гонсалес предается безделью.

У SPM множество преимуществ перед традиционными «стратегическими режимами». Во-первых, он заметно удобнее, чем пошаговый режим или real-time. Во-вторых, бои в SPM выглядят реалистичнее и зрелищнее — как-никак, противники здесь действуют одновременно, а не в рамках своего «хода». И в-третьих, куда более значительную роль начинает играть ролевая составляющая.

Простой пример: если вы отдали подчиненному приказ выстрелить в противника из штурмовой винтовки, то он сделает это не сразу, а потратит некоторое время на подготовку оружия, прицеливание и, собственно, сам выстрел. Предположим, в сумме на весь этот ритуал уйдет 0.36 секунды. А теперь представьте, что одновременно с вашим бойцом аналогичный приказ получает и его более опытный оппонент, у которого на выстрел уйдет гораздо меньше времени. Что тогда произойдет? Если разница во времени составляет доли секунды, то бойцы одновременно поразят друг друга. Если же разница куда больше, то... победит сильнейший. А может, и не победит — ведь на успешный исход перестрелки влияют еще и точность стрельбы и «штраф», который можно получить, не заметив противника, и многие другие параметры. Впечатляет? Но и это еще не все.

Е5 готова удивить всех любителей тактики множеством доселе невиданных элементов. Например, ваши солдаты в бою смогут стрейфиться, перекачаться и совершать короткие позиционные перебежки. Предусмотрена даже возможность стремительно выскакивать из-за угла и не менее стремительно прятаться обратно.

Все это позволяет игре создавать множество интереснейших боевых ситуаций.

Собственно, благодаря этому сотни игроков до сих пор гоняют пресловутую демо-версию на своих компьютерах...

Затерявшийся в Палиnero

Время идет, и его течение никак не остановить. Наступает осень, и как обычно, самый знаменитый пригород Санкт-Петербурга — Петродворец — заполняет толпа галдящих туристов, в которой одинокий корреспондент «Игромании» совсем незаметен. Впрочем, туристов быстро уносит в сторону легендарных фонтанов, тогда как корреспондент направляется к корпусу филиала Санкт-Петербургского Государственного Университета. Именно здесь располагается офис компании «Апейрон», в котором вовсю кипит работа над «Бригадой Е5». За прошедшее с момента выхода демо-версии время игра заметно повзрослела и даже обзавелась издателем в лице 1С. Помимо пресловутого SPM, в игре появился сюжет, ролевая система, пользовательский интерфейс и еще много других полезных вещей. О них и пойдет наш разговор с руководителем проекта Владимиром Уфнаровским и дизайнером Юрием Бушиным.

«Игромания» [И]: «Апейрон» — новичок на рынке компьютерных игр. Думаю, нашим читателям будет интересно узнать, как образовалась ваша компания и почему вы решили взяться за создание именно тактической игры.

Юрий Бушин [ЮБ]: Все началось с Володи. Два года назад он приступил к работе над



▲ Огромный шрам, щетина, недобрый взгляд — сразу видно настоящего наемника.

проектом, который тогда назывался просто E5. Кстати, на его счету уже была одна достаточно известная игра — космическая стратегия *Remember Tomorrow*.

Наш коллектив, в том виде, в каком он есть сейчас, сформировался примерно год назад. Ну а с начала 2003 года мы по контракту начали сотрудничество с 1С.

Владимир Уфнаровский [ВУ]: Почему именно этот жанр? Вначале просто захотелось "сделать что-нибудь тактическое". Потом появились идеи — как сделать оригинально и интересно. Ну и естественно, этот жанр — один из любимых, как у меня, так и у Юры.

[И]: За прошедшее время ваша игра наконец-то обзавелась настоящим сюжетом. Расскажите подробнее: что же это за страна такая — Палинеро?

[ЮБ]: Республика Палинеро — вымышленная страна, затерянная на неназванном тропическом континенте. Аналогом Палинеро в реальном мире могут быть некоторые государства Латинской Америки... Не так давно в республике состоялся государственный переворот, в результате которого к власти пришел Народно-Демократический Фронт (НДФ). Как это часто бывает, через некоторое время в рядах бывших революционеров наметился раскол, и между лидером НДФ генералом Торменсом и его соратниками возник конфликт. Бывшие друзья изгоняют генерала из рядов НДФ, и с этого момента в стране возникают две основных политических силы: бойцы "старой гвардии" и сторонники Торменса...

Кроме этих двух "фракций", немаловажную роль в политической жизни Палинеро играют такие ребята, как контрабандисты. Дело в том, что после переворота на республику было наложено экономическое эмбарго, и теперь перевезти через границу нефть или оружие можно исключительно незаконным путем. Контрабандистов практически полностью устраивает тот бардак, что воцарился в стране, однако с развитием гражданской войны они могут очутиться в самом центре противостояния.

Итого, в "Бригаде" присутствует три основные силы, каждая из которых контролирует не-

которую территорию республики и преследует определенные интересы. Также в игре будут и "нейтральные" земли, на которых правят местные аполитичные "царьки" — сегодня они могут дружить с Торменсом, завтра — с НДФ, а послезавтра...

[И]: И каково же место игрока во всем этом балагане?

[ЮБ]: Главный герой — бывший профессиональный военный, который однажды во время спецоперации попал в плен. В тюрьме у него была лишь одна перспектива — бесславно погибнуть, но однажды в его камеру вошел человек, который был заинтересован в создании военного спецотряда из "людей без формального прошлого". То есть — военнопленных. Не-

nero, герой сможет сколотить команду из десятков бойцов. Найдется и работа — любая из враждующих фракций с радостью возьмет к себе опытного солдата и его отряд.

[И]: Что представляет собой военная кампания?

[ЮБ]: Сюжет выстраивается тремя основными линиями: кампания за НДФ, за боевиков Торменса и за контрабандистов. Причем в определенные моменты возможен переход игрока на другую сторону. Например, представители НДФ могут просто попытаться переманить героя, предложив ему значительную сумму денег. Соглашаться или нет — решать игроку.

Так как в начале игры силы сторон будут приблизительно равны, то первым делом игроку придется помочь своей фракции стать сильнее других. Сделать это можно будет, например, уничтожив одного из ключевых персонажей в стане противника. Как только одна из сторон почувствует свое превосходство над оппонентами, она приступит к активным боевым действиям. Когда управляемые компьютером войска станут нападать на территории противника — начнется глобальное противостояние.

Помимо основных фракций, в Палинеро есть еще несколько менее явных политических сил. Например, некоторое количество разрозненных революционных ячеек, которые можно объединить под своим началом. Во время приключений можно столкнуться с иностранными шпионами и агентами спецслужб тех государств, которые заинтересованы в распространении своего влияния в стране.

Кроме трех основных кампаний, в игре присутствует ряд "дополнительных" заданий от NPC, а так же "игра за себя" — когда игрок не работает ни на одну из трех фракций, а пробует выжить в Палинеро исключительно своими силами. В финале он даже может встать во главе страны...

Персональное революционное движение

Один в поле, как известно, живет не дольше пяти секунд. Как и любая другая игра похожего жанра, "Бригада E5" практически немыслима



▲ Перестрелки внутри зданий обещают быть очень горячими и напряженными.



▲ Зеленые конусы линии обзора переключались в "Бригаду" прямо из *Commandos*.



▲ Со сторожевой башни открывается замечательный обзор... А если еще сменить штурмовую винтовку на снайперскую, то получится отличная огневая позиция.

долго думая, главный герой принял предложение и стал бойцом этого загадочного подразделения. Через некоторое время отряд в полном составе прибыл в Палинеро, и по пути в некую секретную "точку назначения" грузовик, перевозивший спецназовцев, подорвался на случайной мине. В катастрофе выжил только наш герой...

Он остается один на один с незнакомой и чужой для него страной. Здесь у него нет ничего — ни друзей, ни задания, которое нужно выполнить. Только карта страны перед глазами. На ней дороги, города, поселки, военные базы и промышленные объекты — иди куда хочешь. Главное — сделать первый шаг. А со временем появятся новые друзья — странствуя по Пали-



▲ Да не обманет вас внешний вид: в случае малейшей опасности хрупкая девушка Альбина за две секунды нашьпигует обидчика свинцом.

без организованной команды, боевой группы, состоящей из людей самых разнообразных специальностей.

[И]: Игрок будет отнюдь не одинок в своих скитаниях по Палинро. Расскажите подробнее о его соратниках.

[ЮБ]: В местных "злачных местах" достаточно часто встречаются наемники, готовые за определенную сумму денег присоединиться к герою и его отряду. Интересная деталь — наемники вовсе не сидят на месте. Они будут путешествовать по городам, уезжать из страны и так далее. Поэтому игроку придется потратить немало сил, чтобы сколотить собственный отряд. Кроме того, поступая к нему на службу, некоторые головорезы будут ставить определенные условия. Например, кто-то из них ни за что не станет работать на генерала Торменса, кто-то — на дух не переносит контрабандистов, и тому подобное.

[И]: А есть ли бойцы, которые работают не за деньги, а "за идею"?

[ЮБ]: Конечно. Чаще всего подобные альтруисты встречаются среди местных жителей. Они могут пойти за вами и по идейным соображениям, но, конечно, только в том случае, если их "соображения" совпадают с вашими.

[И]: Ограничено ли количество наемников в подчинении игрока?

[ЮБ]: Профессиональных наемников в игре планируется порядка тридцати-сорока человек. Местных жителей — значительно больше. Потенциально вы сможете нанять практически любого NPC.

Кстати, совсем необязательно держать всех подчиненных в одном большом отряде. Со временем их можно разделить на несколько автономных оперативных групп.

[И]: Планируется ли система взаимоотношений между наемниками?

[ЮБ]: Естественно. Некоторые бойцы могут изначально предвзято относиться к кому-нибудь из своих коллег. Например, из-за цвета кожи. И если два наемника, которые плохо ладят друг с другом, будут долго находиться в одном отряде, то в конечном итоге это может привести к драке на привале



или уходу кого-нибудь из бойцов из отряда.

Однако возможна и обратная ситуация — во время совместных странствий наемники мо-

гут и сдружиться между собой. Также на взаимоотношения сильно влияют и персональные симпатии. Например, если один из бойцов обожает Россию, а в команде вдруг окажется русский, то он попытается завести с ним дружбу. В случае если нового товарища вдруг уволят, то боец, не раздумывая, покинет отряд.

Есть в этой системе и свои ограничения. Например, у одного наемника может быть только один друг — и не больше. Иначе взаимоотношения в группе со временем стали бы слишком сложными и абсолютно неподконтрольными игроку.

[И]: Что насчет навыков бойцов? Сможем ли мы в начале игры создать персонажа, максимально

соответствующего нашим желаниям?

[ЮБ]: Изначально игроку на выбор дается несколько персонажей с фиксированными базовыми параметрами вроде роста и веса. Последующие этапы генерации реализованы в виде специального теста. Игрок отвечает на вопросы, и на основе его ответов определяются навыки и особенности главного героя. Кроме того, на основные характеристики персонажа влияют и упомянутые выше базовые параметры. То есть логично, что огромный, накачанный верзила будет сильнее хрупкой девушки.

[И]: Как будет выглядеть дальнейшее развитие героя и наемников?

[ЮБ]: Часть базовых параметров останется фиксированной. То есть вес персонажа в процессе игры не уменьшится. А вот остальные характеристики и навыки будут расти в зависимости от того, как часто они используются. На скорость роста очень сильно влияют условия, в которых используется тот или иной навык — например, в "мирном" режиме выносливость растет значительно медленнее, чем во время боя.

Главный помощник на пути к власти

Не стоит забывать и об еще одном способе прокачки — приобретении для своих подчиненных новых, более мощных видов оружия и экипировки. С разнообразием в игре проблем нет — одного только оружия насчитывается порядка ста видов.

[И]: Чем вы руководствовались, переноса параметры оружия в игровой мир?

[ЮБ]: Перво-наперво — реализмом. Например, в большинстве игр похожего жанра существует такое понятие, как "фиксированный показатель повреждения". То есть когда в характеристике оружия прописано: "урон от двух до трех очков". Но проблема в том, что эти цифры берутся явно "с потолка" — на практике крайне сложно подобрать объективную систему оценки параметров оружия и на ее базе вычислить показатели повреждения. У нас урон, наносимый выстрелом, зависит, прежде всего, от массы пули и ее скорости в момент столкновения с целью. Кроме того, при подобном подходе сильнее ощущается разница между различными видами оружия.



[И]: А каким образом игрок сможет расширить арсенал своего оружия?

[ЮБ]: Во-первых, посетив специальные магазины. Ассортимент в местных лавках не фиксированный — продавцы сами решают, чем забить прилавки, исходя из "популярности" тех или иных пушек среди населения. Причем на рынок влияет не только игрок, но и все основные фракции, которые также закупают вооружение для своих солдат. Во-вторых, определенное оружие можно будет заказать у контрабандистов. И, наконец, в-третьих, некоторые наиболее редкие пушки можно будет получить, выполнив тот или иной квест.

Что же касается военной техники, то скорее всего, ее не будет. В пошаговом режиме, модификацией которого является SPM, качественно реализовать физику танков и бронетранспортеров практически невозможно.

Зато в "Бригаде E5" будет немало разнообразной боевой экипировки. Например, разгру-



▲ Те невидимые негодяи, в которых целится товарищ Горев, уже давно лежат на земле, лицом вниз, руки на затылке.

зочные жилеты, которые значительно сокращают время перезарядки оружия. Будет и свой "панцеркляйн" — высокотехнологичный бронезилет, который превращает бойца в настоящую машину смерти.

Что же касается технических подробностей, то графический движок "Бригады E5" выглядит добротно, но без особых изысков — трехмерный, с частично разрушаемым окружением и демократичными системными требованиями (для полноценной игры хватит видеокарты уровня TNT2). Может, любителям экшенов подобное графическое оформление и покажется излишне аскетичным, но истинным фанатам тактических игр, которые до сих пор с упоением гоняют "плоский" X-COM, движка E5 будет более чем достаточно.



Название, под которым "Бригада E5" будет издаваться за рубежом — New Jagged Union — весьма символично. Действительно, поклонникам другого Jagged, который Alliance, игра от "Апейрона" явно придется по вкусу. А ведь выше было рассказано далеко не все. На суд публики пока не вынесены интереснейшая физическая модель, продвинутый искусственный интеллект, уникальный "конструктор действий" и, наконец, многопользовательский режим. Конечно, "Бригада" еще далека от завершения, так что со своей стороны мы обещаем держать руку на пульсе и внимательно следить на страницах журнала за дальнейшим развитием проекта. ■

МИР Викингов

Новая игра немецкой школы стратегий, известной сериями
«Затерянный мир», «Война и Мир», Settlers и Cultures

захватывающая история борьбы
между богаты скандинав-
скими мифами, в которую
включены втянутыми
в историю викинги

16 уровней таинственного мира,
где раскинулись заснежен-
ные равнины, огненные
подземелья и чертоги
богов



разнообразных ресурсов,
каждый из которых —
камень, дерево, глина,
железо, а также золото
и руда, обеспечиваю-
щие жизнь поселений северян



23 типа сооруже-
ний, в число кото-
рых вошли кузницы,
пивоварни, монетные дворы,
школы, пасеки и многое другое

Новый движок, позволяющий имитировать погодные условия
и включающий уникальную систему искусственного интеллекта

snowball.ru
искусство делать игры

НОВЫЙ
ДИСК
www.nd.ru



Система:	Windows 98/2000/XP
Процессор:	PIII 500
Память:	128 Mb
Видеокарта:	совместимая с DirectX
3D-ускоритель:	не требуется
Жесткий диск:	750 Mb
Драйвера:	DirectX 8.1
Жанр:	стратегия

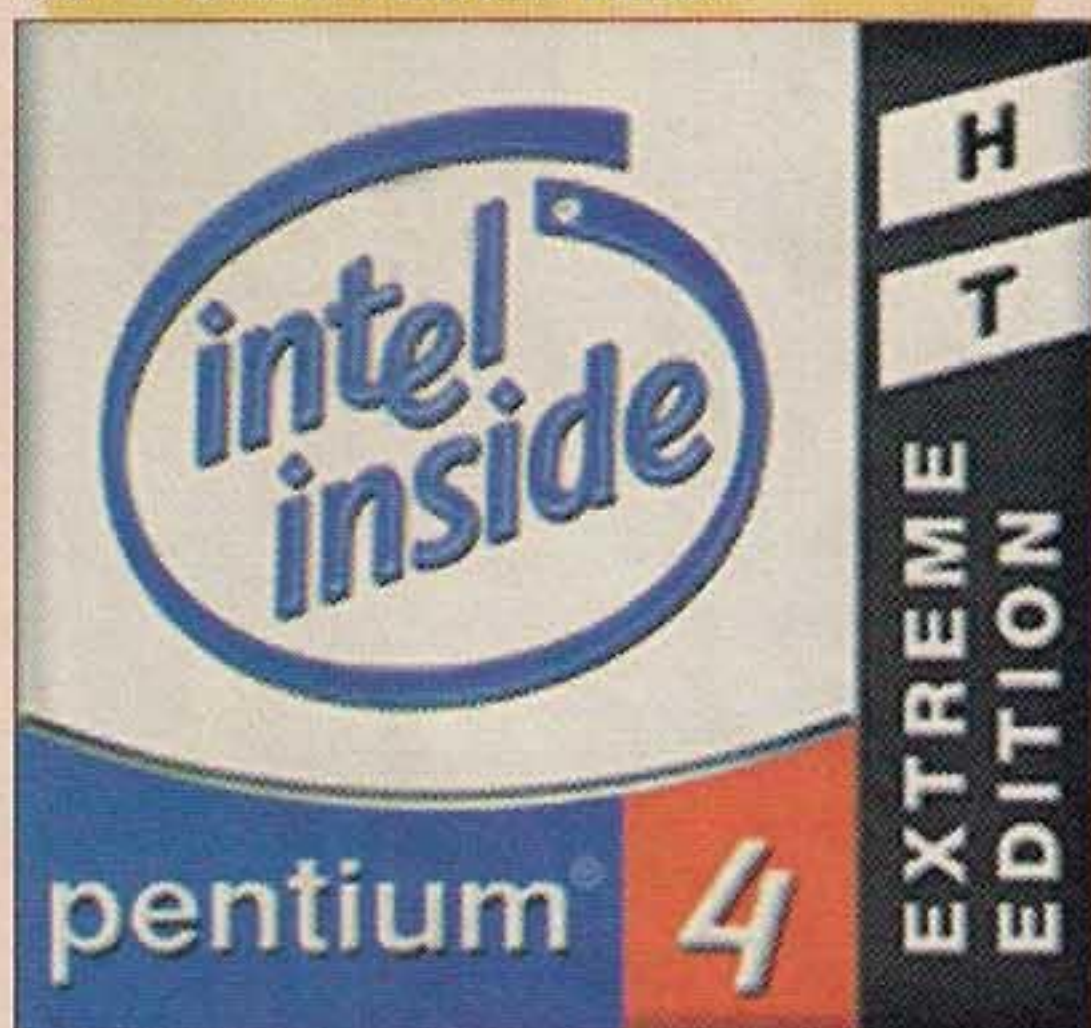
Для вопросов оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по телефону: (095) 145-55-08, e-mail: order@nd.ru. Доставка курьером по Москве — бесплатно! Техническая поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: dragon@snowball.ru.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Дмитрий Карасев aka dDk / dDk@igromania.ru

СЯДУ НА ПЕНЕК...

Несомненно, одной из главных новостей этого выпуска является хитрый кавалерийский набег, совершенный корпорацией Intel. Внезапно, в чистом поле, из-за угла на наши головы обрушилась новость о выходе новой, "экстремальной" версии процессора Pentium 4. Роды были скоростными — первые процессоры появятся на прилавках уже в ноябре этого года. Назвали младенца без особых забот — Pentium 4 Extreme Edition.



Новый процессор отличается от предков наличием монструозного встроенного кэша L3 объемом в 2 Мбайт. Кэш L2 остался прежним и составляет 512 кбайт. Начальная частота процессора — 3,2 ГГц. Pentium 4 Extreme по-прежнему работает на FSB 800 МГц. Вторжение этого процессора на рынок — ответ Intel на анонс Athlon 64, причем нельзя сказать, что ответ не удался.

Большой кэш позволит Pentium 4 Extreme снизить задержки при работе с памятью, что является немаловажной составляющей в общей производительности процессора. Именно кэш призван нивелировать преимущество встроенного в ядро контроллера памяти Athlon 64, выбивая пьедестал из-под ног AMD. Однако добавление кэша третьего уровня довело общее число транзисторов в процессоре до фантастической цифры в 170 миллионов, а цену Pentium 4 Extreme — до тревожной отметки в 740 долларов (опт.).

Процессор, по словам представителей самой Intel, нацелен, прежде всего, на сегмент высокопроизводительных рабочих станций и (фанфары!) на хардкорных геймеров. Пожалуй, впервые за всю историю гигант микропроцессорной индустрии в своих пресс-релизах вызывает к карманам геймерской братии. За это не грех и выпить. И, потягивая кому что нравится, поближе рассмотреть ближайшего конкурента детища Intel — анонсированный-таки Athlon 64.

...И СЪЕМ ПИРОЖОК

Свершилось то, о чем долгие летние месяцы мечтала вся геймерская братия, — AMD провела презентацию новой линейки процессоров

для настольных компьютеров. Глазам удивленной публики предстали три модели 64-битных процессоров — Athlon 64 (базовая модель), Athlon 64 FX-51 (топ-модель семейства) и Mobile Athlon 64 (модель для ноутбуков, отличающаяся пониженным энергопотреблением). Все процессоры сделаны по технологии 0,13 мкм.

Athlon 64 3200+ использует разъем Socket 754, оснащен 128 кбайт кэша L1 и 1024 кбайт кэша L2. Сам процессор также обладает долгожданной поддержкой системы команд SSE2, что позволит ему на равных конкурировать с Pentium 4 в соответствующих приложениях.

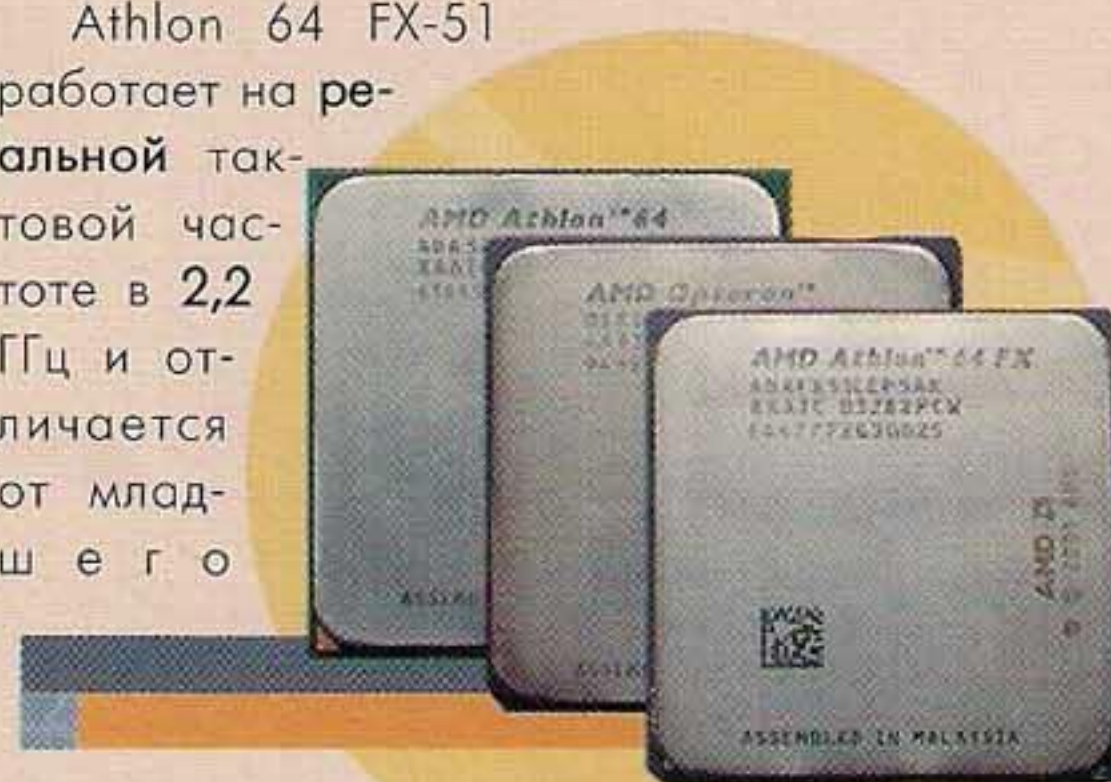
Athlon 64 содержит интегрированный одноканальный контроллер памяти, работающий на частоте ядра. Поддерживается память стандарта DDR400. Системные устройства общаются с процессором по шине HyperTransport, обеспечивающей скорость передачи до 6,4 Гбайт/с. Цена процессора Athlon 64 3200+ 417 долларов при оптовых поставках; Athlon 64 3000+ обойдется в 278 фунтов.

Athlon 64 FX-51

работает на реальной тактовой частоте в 2,2 ГГц и отличается от младшего

брата двухканальным контроллером памяти. Он предназначен для установки в разъем Socket 940 и является логическим продолжением линейки Opteron. Цена соответствует производительности — 733 доллара за штуку.

Одновременно с анонсом процессоров Microsoft представила взглядом публики бета-версию Windows XP 64-Bit Edition. Финальный релиз этой операционки выйдет в начале 2004 года и будет означать начало плавного перехода человечества в 64-битную эру. Лишь бы AMD не помешал кризис "недопроизводства" — многие производители ПК уже сетуют, что объемы производства новых процессоров в этом году совершенно не удовлетворяют потребительский спрос.



КЛИНОК ДВОЙНОЙ ЗАКАЛКИ

Невспаханное и толком еще не засеянное поле DirectX 9-приложений продолжает привлекать к себе алчные взоры многих богатеньких сынов папы Полигона. Решило отличаться на новом поле и дочернее графическое подразделение SiS — XGI. Графический чип Xabre сгубили недоработанные драйверы, низкое качество изображения и не совсем уместная при низкой производительности цена. Но, тем не менее, Xabre 400 успел прижиться на рынке middle-end акселераторов и проложил дорожку для нового поколения графических чипов.

XGI анонсировала целую линейку видеоакселераторов Volari с полной поддержкой стандартов DirectX 9 и OpenGL 1.4: двухпроцессорные Volari Duo V8 Ultra и Volari Duo V5 Ultra, hi-end чипы Volari V8 Ultra и Volari V8; середнячки Volari V5 Ultra и Volari V5; малыш Volari V3. Наибольший интерес вызывает старший чип семейства — Volari Duo V8 Ultra, конкурент Radeon 9800 Ultra и GeForce FX 5900 Ultra.

Он оснащен двумя графическими процессорами, работающими на частоте 350 МГц. Чип содержит шестнадцать (!) графических конвейеров (по восемь на каждый процессор), четыре вертексных шейдера (версии 2.0) и восемь пиксельных шейдеров (версии 2.0). Поддерживаются технологии Bump Mapping, Mipmapped Cubic Mapping, 2X/4X FSAA.

V8 Ultra поддерживает до 512 Мбайт памяти стандарта DDR2 либо DDR. Также в наличии аппаратный декодер видео стандарта MPEG2 и поддержка ТВ-выхода PAL и NTSC.

Volari Duo V5 Ultra содержит два графических процессора, но количество графических конвейеров урезано вдвое: восемь конвейеров, два вертексных и четыре пиксельных шейдера. Ядро функционирует на частоте 350 МГц, поддерживается память стандартов DDR и DDR2. Этот чип явно ориентирован на конкуренцию с Radeon 9500 Pro.

"Одноголовые" V8 Ultra и V8 содержат восемь конвейеров, два вертексных и четыре пиксельных шейдера и поддерживают до 256 Мбайт памяти DDR и DDR2. Их явные конкуренты — Radeon 9600 Pro и GeForce FX 5600.

"Одноголовый" Volari V5 содержит 350 МГц ядро с четырьмя конвейерами, двумя вертексными и двумя пиксельными шейдерами и является конкурентом Radeon 9100 и GeForce FX 5200.

Про малыша V3 пока ничего не слышно. В общем, перспективы линейки кажутся очень радужными. Лишь бы опять не возникло проблем с ценой и качеством продукции. А нам остается только пожелать XGI удачи в борьбе с конкурентами, которых с каждым днем становится все больше и больше.



ПОСЛЕДНИЙ ВЫДОХ ГОСПОДИНА ПЖ

После долгой и продолжительной левитации на рынке интегрированного видео для ноутбуков заявила о себе компания S3. Заявила анонсом

целой линейки видеокарт для настольных ПК — DeltaChrome. Семейство графических чипов DeltaChrome полностью совместимо с DirectX 9 и состоит из трех графических чипов под кодовыми названиями

F1, S8 и S4. Расстановка чипов по маркетинговым нишам выглядит следующим образом:

	ATI	NVIDIA	S3
Enthusiast	9800 Pro	5600 Ultra	
Performance	9800	5500	DeltaChrome F1/F1 Polo
Main Stream	9500 Pro 9600	5600 Ultra 5600	DeltaChrome S8/Niro DeltaChrome S8
Value	9200 Pro 9200	5200 Ultra 5200	DeltaChrome S4/Niro DeltaChrome S4

Как видим, рынок высокопроизводительных решений S3 благодушно оставила своим более удачливым конкурентам. Зато уж остальные ниши она решила заполнить целиком. Сравнение чипов от S3 с их ближайшими конкурентами дает интересные результаты:

GPU	F1	GeForce FX 5800	Radeon 9800
Конвейеры	8	8	8
TMU	1	2	1

GPU	S8	GeForce FX 5600	Radeon 9600
Конвейеры	8	4	4
TMU	1	1	1

GPU	S4	GeForce FX 5200	Radeon 9200
Конвейеры	8	4	4
TMU	1	1	1

Если в тяжелой весовой категории чипы от S3 ничем не отличаются от своих собратьев, то в среднем и легком весе победа однозначно на стороне новичков. Они содержат в два (!) раза больше конвейеров, чем их ближайшие конкуренты. Правда, в свое время чипы Xabre выходили на рынок с таким же преимуществом; чем это закончилось — см. чуть выше.

В актив творений от S3 нужно занести крайне низкое тепловыделение (менее 5 Вт) — наследие ноутбучного прошлого чипов, — а также множество интересных наворотов в области 2D-графики. Среди них: аппаратная поддержка сглаживания 2D и оригинальная технология наложения фильтров на видеопоток в режиме реального времени — Chromotion. Эта возможность должна заинтересовать фанатов видеомонтажа. Вообще, семейство DeltaChrome может ожидать хорошее будущее, если программисты из S3 не уступят инженерам.

ЗУБАСТЫЙ МАЛЫЙ

Производители винчестеров в этом месяце не подкачали и выдали на-гора новый мировой рекорд. Компания Seagate объявила о выпуске винчестера Barracuda 7200.7 с повышенной плотностью записи. Теперь на стандартной 3,5-дюймовой пластине помещается 100 Гбайт информации. Очередной барьер в развитии устройств хранения информации преодолен.

Планируется выпуск винчестеров емкостью 200, 160, 120, 80 и 40 Гбайт с интерфейсами Parallel ATA и Serial ATA. Жесткие диски новой серии — самые тихие на рынке, шум от их работы не превышает 25 дБ. К тому же заявлена повышенная ударостойкость — маленькая коробочка выдерживает 350-кратные перегрузки.



ЦИФРОВОЙ ТЕЛЕВИЗОР И ВИДЕОМАГНИТОФОН ОТ PINNACLE SYSTEMS

Не требует подготовки,
вызывает привыкание...



НОВЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ
НОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ
НОВЫЕ ИДЕИ



Pinnacle PCTV и PCTV Pro - лучшие ТВ-тюнеры в своем классе + продвинутые функции цифровой видеозаписи и монтажа!



Pinnacle PCTV Deluxe - цифровой ТВ-тюнер и видеомagneфон TOP-класса. Внешнее исполнение и максимальные качественные характеристики.



MovieBox DV и USB - новейшие внешние устройства для цифрового видео, монтажа и записи DVD. Обилие новых функций. Высокотехнологичный дизайн от Porsche.

PINNACLE SYSTEMS
www.pinnaclesys.ru

Тел. (095) 943-9290, 943-9293
E-mail: dealer@pinnaclesys.ru
www.pinnaclesys.ru

Полный список партнеров Pinnacle смотрите на сайте
Регулярные демонстрации работы оборудования - подробности на www.pinnaclesys.ru/roadshow

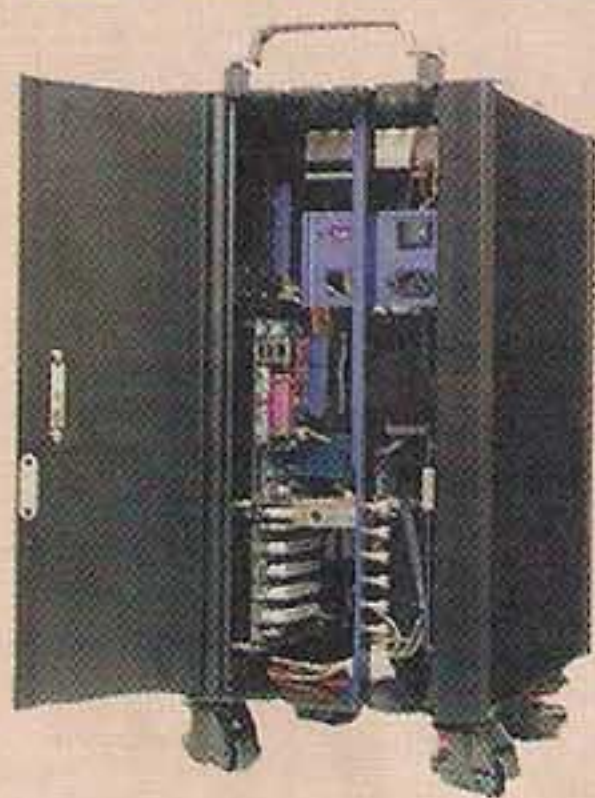
ПОЙМАЛИ КАРЛСОНА С ХВОСТОМ

Не за горами — выход **Doom III** и **Half-Life 2**. Геймеры считают денечки до релиза и судорожно сжимают мышки в потных от волнения руках. Именно эту маленькую человеческую неприятность и решила устранить фирма **Nyko**, выпустив вентилируемую мышь **Air Flo**. Основой системы является миниатюрный вентилятор, спрятанный в брюшко грызуна. Кулер гоняет воздух через отверстия в верхней части корпуса.



До выхода **Air Flo** подобные дизайнерские изыски украшали только рабочие столы умелых моддеров. Будучи поставленной на серийное производство, мышка грозит избавить нас от скользких рук и тридцати долларов (за двухкнопочную оптическую мышь со скроллером).

ТЫСЯЧА ДОЛЛАРОВ ТИШИНЫ



В то время как одни производители занимаются интеграцией кулеров в компьютерную периферию, другие пытаются раз и навсегда избавиться от вентиляторов сам компьютер. Фирма **Zalman** объявила

о выпуске нового корпуса **TNN 500A**, в котором активное охлаждение отсутствует вообще.

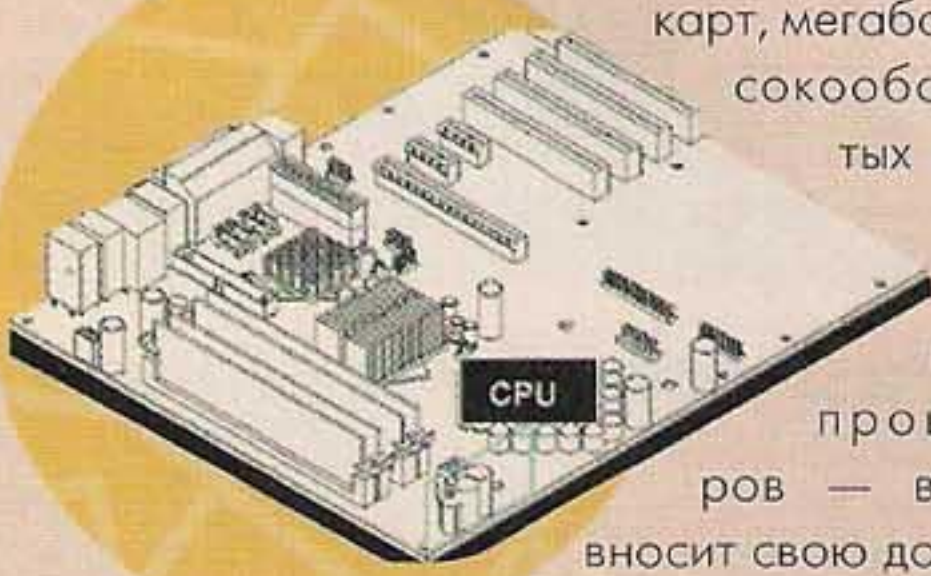
При помощи системы теплоотводящих трубок вся энергия, выделяемая процессором, видеокартой, чипсетом, блоком питания и винчестерами, передается на алюминиевый корпус. После чего все тепло рассеивается в окружающую среду.

Надежность подобной системы стремится к бесконечности — ибо движущихся деталей в компьютере становится значительно меньше. Исчезает постоянная необходимость умасливать своего железного друга, дабы он не скрипел по ночам. Одновременно значительно снижается шум, производимый компьютером. По сути, остается только шелест винчестера да свист CD-привода.

Казалось бы, вот оно — счастье. Только один неприятный момент мешает целиком это счастье ощутить — цена корпуса. По слухам из близких к цивилизованным странам источников, эта мечта любого компьютерщика стоит ни много ни мало — 1000 долларов. Конечно, за тишину надо платить, но философски настроенный дядя Федор по этому поводу заметил: «Я лучше беруши за 40 рублей куплю».

ПОКОЛЕНИЕ ЛЕГО

Проблема охлаждения в последнее время стоит особенно остро. Мегапиксели видеокарт, мегабайты высокооборотистых винчестеров, мегагерцы процессоров — все это вносит свою долю теп-

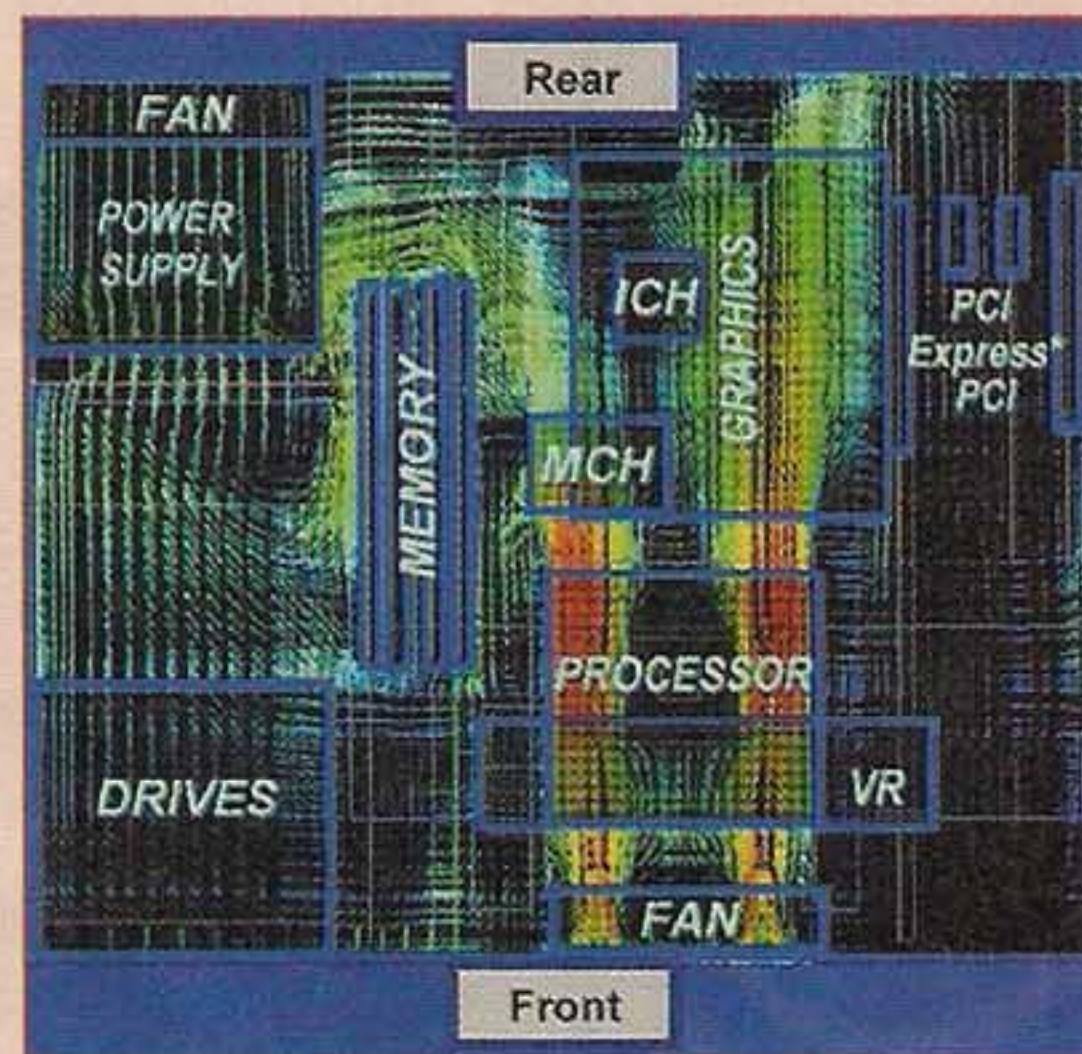


ла в холодное тело корпуса. И вызывает подъем температуры. Старичок **ATX 2.1**, державшийся на рынке долгие годы, не выдержал такого издевательства и сбежал, уступив место новому форм-фактору от **Intel** — **BTX** (**B**alanced **T**echnology **e**xtended). Было принято три типа материнских плат **BTX** — **picoBTX** (8.0" x 10.5"), **microBTX** (до 10.4" x 10.5") и **BTX** (до 12.8" x 10.5").

Intel готова в очередной раз перевернуть индустрию с ног на голову в погоне за счастьем потребителя. Новый стандарт ставит своей целью оптимизацию охлаждения внутри корпуса и уменьшение количества кулеров в системе.

Слоты расширения перенесены в противоположную от процессора сторону материнской платы. Там размещены слот **PCI Express x16** для видеокарты, два слота **PCI Express x1** и четыре 32-bit слота **PCI**. Слот **PCI Express x16** практически вплотную прижат к процессору с целью использования процессорного кулера для охлаждения видеокарты. Процессор, перенесенный на «переднюю» часть материнской платы, находится сразу же за всасывающим вентилятором — в самом прохладном месте корпуса.

Микросхемы чипсета находятся на одной линии с процессором, что дает возможность воздушному потоку охлаждать и процессор, и чипсет одновременно. Память, расположенная в левой части платы, тоже охлаждается при помощи модуля охлаждения, установленного над процессором. Этим модулем может быть как традиционная комбинация радиатора и вентилятора, так и теплоотводящие трубки и даже водяное охлаждение. Общая схема циркуляции воздуха в корпусе следующая:



Учитывая улучшившуюся температурную обстановку в корпусе нового стандарта, можно ожидать от производителей графических чипов (**ATI**, кстати, уже представила новую видеокарту стандарта **PCI Express x16**) плавного возвращения от активной системы охлаждения процессоров к использованию радиаторов. О разгоне можно будет надолго забыть. Но — индустрия неумолима.

У МЕНЯ ТЕЛЕФОН ЗАВИС!

А прогресс тем временем незаметно подкрался и к рынку сотовых телефонов. Компания **Motorola** объявила о выпуске смартфона **MPx200**, работающего под управлением операционной системы **Microsoft Windows Mobile**.

Смартфон поддерживает стандарты **GSM 900/1800/1900** с **GPRS**. Начинка устройства достаточно интересна: 32 Мбайт памяти, цветной **LCD**-дисплей, порт **miniUSB** и инф-

ракрасный порт. Для общения с окружающей людской средой и хранения информации можно пользоваться карточками **SD/MMC**. Для синхронизации с персональным компьютером используется **Microsoft ActiveSync**.

Смартфон питается от **Li-Ion** аккумулятора. Его емкости хватает на 112 часов в режиме ожидания или на 270 минут разговора. Размеры: 48 мм x 89 мм x 27 мм.



ЦИФРОВАЯ ЛЕЙКА

Развитие человечества, как известно, идет по спирали. И спираль эта порой выписывает такие интересные мертвые петли, что аж дух захватывает. Всем известная фирма **Leica** (кто и не видел, тот стопроцентно слышал) решила отметить на рынке цифровой фотографии. И отметилась она от души.



Дизайн **Leica Digilux 1** практически точно повторяет ту, далекую «Лейку», с которой фронтовые корреспонденты шли под пули, оставляя потомкам зафиксированные специальным раствором воспоминания. Но под обманчивой внешностью старичка-фронтовика скрывается современная электроника, которой могут позавидовать многие «мыльные цифры».

Качественный асферический объектив **LEICA DC VARIO-SUMMICRON f/2.5-7.21 mm ASPH** обеспечивает трехкратное оптическое увеличение. Аппарат оснащен четырехмегапиксельной матрицей. Светочувствительность по шкале **ISO** — от 100 до 400 единиц. Определение экспозиции производится по одной точке, по нескольким точкам и по центральной зоне.

Результат съемки отображается либо во встроенном оптическом видоискателе, либо на 2.5-дюймовом ЖК-экране (205 тысяч точек). Максимальное получаемое разрешение снимков: 2,240x1,680, также можно записывать тифф-файлы с разрешением 320x240. Встроенный **A/V** выход позволяет просмотреть изображения на телевизоре.

Результаты сохраняются на карту памяти **Secure Digital**. Поддерживаются карточки емкостью до 512 Мбайт. Энергоснабжение осуществляет **Li-Ion** аккумулятор емкостью 1400 mAh. Время работы от аккумулятора — 3 часа. Время полной зарядки — 2 часа. Габариты фотоаппарата: 127x83.3x67.4. Вес: 365 г без батареи и 455 г с батареей.

Интересная возможность тряхнуть старинной, пользуясь всеми преимуществами новизны.

DataForce

Internet Service Provider

voip.df.ru (095) 737 3246



САМАЯ ДОСТУПНАЯ СВЯЗЬ

САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

ЗВОНКИ С ЛЮБОГО
КНОПЧНОГО ТЕЛЕФОНА
ЧЕРЕЗ ПРЯМОЙ МОСКОВСКИЙ
НОМЕР БЕЗ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ
"ВОСЬМЕРКИ"

СРАВНИТЕ НАШИ ТАРИФЫ за минуту разговора:

США	от 5 0,07
Европа	от 5 0,05
Англия	от 5 0,05
Украина	от 5 0,07
Россия	от 5 0,07
Санкт-Петербург	от 5 0,07
Новосибирск	от 5 0,10
Кабардино-Балкарская	от 5 0,10

**+10% СТОИМОСТИ
БЕСПЛАТНО**

ТЕЛЕФОННАЯ КАРТА

voip.df.ru

DataForce
Voice Over IP Service

5

САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

САМАЯ
ДОСТУПНАЯ
СВЯЗЬ
DataForce
Voice Over IP Service
voip.df.ru

Интернет-телефония,
Вы спросите, что это?

- Современные цифровые технологии
- Мгновенная связь с любой точкой мира
- Низкие цены
- Возможность звонить с телефона-автомата и с номеров с отключенным междугородом
- Подробная детализация звонков
- Наличие компьютера не требуется

Убедитесь в правильности
своего выбора!

ПЛАТФОРМА 64-Й КИЛОМЕТР

Популярный обзор современных
процессоров 64-битной архитектуры

Дмитрий Карасев / ddk@igromania.ru

Итак, молот 64-битной действительности завис над нашими бедными головами еще на Computex'2002. Огромная резиновая кувалда от AMD, гордо реявшая над скромными кибитами прочих производителей, предвещала революцию в бархатных перчатках. Магическое слово **Hammer** крепко внедрилось в подкорку мозга, коварно подпитывая разум фантастическими домыслами и догадками. Но наступил красноречивый 2003 год, и многие иллюзии неожиданно стали реальностью.



На рынке появился полный боекомплект 64-битных процессоров от именитых производителей. В славном авангарде технологической революции числятся ныне три лидера индустрии: Intel с ее дорогим серверным **Itanium 2** (правда, здесь есть некоторые подвижки, но о них — чуть ниже), AMD со своими **Opteron** и **Athlon 64** и мегагигант IBM с яблочным **Power G5**. Все эти процессоры уже взяли низкий старт и вполне конкретно претендуют на некую долю в наших с вами геймерских кошельках. Потому в этой статье мы постараемся рассмотреть преимущества и недостатки каждого процессора, а также ответить на один простой вопрос...

СТОИТ ЛИ ИГРА ГЕЙМЕРОВ?

Вопрос насущности и необходимости истинной 64-битности для домашних и офисных компьютеров является скорее риторическим. Переход на 64-битные вычисления не только не дает немедленного двукратного увеличения производительности, о чем мечтал каждый пользователь ПК, но и не сулит никаких мавродиевских дивидендов в ближайшем будущем.

Разрядность ядра процессора влияет прежде всего на скорость выполнения операций с плавающей запятой. Если для приложения достаточно точности в 32 бита, то новое ядро не даст ни малейшего прироста в производительности. Повышенная точность сейчас нужна разве что для серьезных серверных приложений и для проведения сложных математических

вычислений (а-ля прогноз погоды, системы проектирования CAD, криптографические алгоритмы или расчет космического двигателя). Для игровых и офисных приложений пока вполне хватает и 32 бит.

Но перспективы перехода на новую платформу открываются настолько обширные, что компания **Epic** уже пообещала выпустить патч **Unreal 64** к выходу **Athlon 64**. Ведь повышенная точность вычислений теоретически (!) дает возможность значительно улучшить обсчет физики в игре и повысить качество за счет использования дополнительных ресурсов процессора. На данный момент ограничения разрядности в 32 бита обходятся путем использования под хранение информации дополнительного 32-битного регистра, что значительно замедляет некоторые специфические расчеты. Тем не менее до выхода полноценных пакетов, которым мощности 32-битного ядра будет категорически не хватать, ждать еще очень долго. Поэтому немного более близким и реальным кажется второе преимущество новой архитектуры.

64-битное ядро дает возможность теоретически адресовать до 18 миллионов терабайт (2^{64} байт) памяти, что в миллионы раз превосходит нынешнее ограничение объема ОЗУ (4 гигабайта). Реальный адресуемый объем с использованием 64-битной архитектуры составляет пока "всего" 4 терабайта. Этих возможностей хватит (при нынешних темпах развития индустрии) еще минимум лет на пятнадцать. Учитывая все возрастающие аппетиты программных продуктов, вполне может быть, что уже через год-полтора ОЗУ объемом 2 Гбайта станет обыденностью, и ограничения 32-битного ядра проявят себя во всей красе. Таким образом, индустрия с переходом на 64-битную архитектуру обезопасила себя от грядущего "кольчужко-маловатого" кризиса.

Ситуация до боли напоминает историю с AGP 8x и Serial ATA.

Пока ни одно устройство не может получить выигрыш от использования этих новых интерфейсов обмена данными, так как технология просто еще не дошла до критического порога. Но уже к нему близка. Именно поэтому продвигать новые программные интерфейсы и средства разработки нужно начинать уже сейчас — дабы рынок успел переориентироваться. Посмотрим повнимательнее на первопроходцев 64-битного рынка, стремящихся утянуть нас за собой в бурный водоворот прогресса.

ИСТИННЫЙ АРИЕЦ

Еще до выпуска новых процессоров игроки рынка разделились на два противоборствующих лагеря — сторонников совмещения 32-битной архитектуры с элементами 64-битной логики и пламенных революционеров, пропагандирующих переход с традиционной системы команд на новый набор системных функций и честную 64-битность. Лагерь революции возглавил процессорный гигант Intel, выпустивший на рынок флагмана новой волны — процессор **Itanium 2**, а позднее — усовершенствованный **Itanium 2**.

В новой линейке ЦПУ от Intel, ориентированных на использование преимущественно в серверных приложениях и сверхмощных рабочих станциях, применяется система команд EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing). Она кардинально отличается как от традици-



онной CISC-системы, применяемой во всем семействе x86-процессоров, так и от используемой в большинстве серверных процессоров системы команд RISC. На основе EPIC была разработана новая процессорная архитектура, получившая название IA-64.

В "старых" 32-битных процессорах с системой команд CISC функции по предсказанию ветвлений возложены на ядро процессора и приводят к множеству холостых циклов работы в случае ошибки в прогнозе. Новая же архитектура является суперскалярной — процессоры могут выполнять параллельно несколько инструкций. В IA-64 отбором, какие именно инструкции выполнять в конкретный момент времени, занимается не процессор, а компилятор. Именно он заранее определяет, какие участки кода должны обрабатываться одновременно, а какие — нет. Все команды программы компилятором упаковываются в 128-битные пакеты. В каждом пакете команд указывается, какие операторы следующего пакета могут выполняться параллельно.

Есть у этой медали и обратная сторона. Усложнившаяся система команд и увеличенная длина команды в EPIC (порядка сорока бит) значительно замедляют компиляцию проекта под архитектуру IA-64. К тому же производительность и стабильность процессора с архитектурой IA-64 и, в конечном итоге, коммерческий успех всего проекта Intel напрямую зависят от качества компиляторов под новую платформу.

К услугам компилятора — сто двадцать восемь 64-битных регистров общего назначения, сто двадцать восемь 82-битных (!) регистров для операций с числами с плавающей запятой и восемь 64-битных регистров ветвления. В EPIC включены мультимедийные команды, совместимые с MMX, позволяющие процессору одновременно обрабатывать восемь 8-битных операндов, четыре 16-битных операнда и два 32-битных.

Совместимость с системой команд семейства x86 обеспечивается за счет аппаратного преобразования команд IA-32 в команды архитектуры IA-64, что не может не сказаться на скорости выполнения вычислений. В итоге не перекомпилированный в новую систему команд программный код выполняется слишком медленно, чтобы можно было говорить о полноценной поддержке старых приложений.

Первый Itanium был пробным шаром Intel и,

ра содержит 221 миллион транзисторов, что более чем вдвое превышает аналогичный показатель AMD Opteron (но о нем — чуть ниже). За такт Itanium 2 способен выполнять до шести команд. Рабочая частота процессора составляет от 900 МГц до 1 ГГц. Он работает только с достаточно медленной памятью SDRAM PC100. Этот недостаток должен компенсироваться немалым объемом кэша L2 (от 1,5 до 3 Мбайт), работающего на полной частоте ядра.

Вследствие своей высокой цены (от тысячи долларов за младшую модель семейства) Itanium 2 занял нишу высокопроизводительного решения для мощных серверов и графических станций, требующих обработки больших объемов информации. Для серверов начального уровня предназначен Intel Xeon, а в секторе персональных компьютеров еще долго будет царить сплошной Pentium 4.

До пришествия 64-битной технологии IA-64 на рынок настольных ПК пройдет еще не один год. Intel, вероятно, будет выжидать, пока рынок созреет, и совершенствовать свою платформу, постепенно снижая цену на процессоры нового семейства. Совсем недавно появилась информация о выходе Itanium 2 с частотой 1 ГГц и 1,5 Мбайт кэша по достаточно божеской цене в семьсот семьдесят с небольшим у.е. Над этой новостью возвышается грозная тень злейшего друга Intel — компании AMD с двумя надувными кувадами наперевес.

РЕАЛЬНЫЕ ПАРНИ



AMD решила пойти другим путем. Собственные ресурсы компании во много раз меньше капиталов Intel, и позволить себе эксперимент с внедрением новой системы команд, лишь условно совместимой со всем мировым парком компьютеров и ПО, фирма не в состоянии. Было принято решение о разработке новой системы команд с исполнением 32-битного кода x86 на уровне процессорного ядра, но с добавлением поддержки 64-битных команд и регистров. Новая архитектура получила название x86-64.

В ядро процессора было добавлено шестнадцать 64-битных регистров общего назначения и восемь 64-битных регистров для операций с плавающей запятой. Подобные цифры по сравнению со ста двадцатью восемью регистрами у Itanium совершенно не впечатляют, зато и ценовое позиционирование процессоров с новой архитектурой совершенно

иное — стоят они в несколько раз дешевле.

Принцип работы архитектуры x86-64 прост, как и все гениальное. По умолчанию все регистры находятся в 32-битном состоянии. Для перевода их в 64-битный режим требуется ис-

пользование дополнительного префикса для команд.

В итоге проблема совместимости с существующими приложениями отпадает сама собой — в их кодах просто нет этого самого префикса, и для них процессор полностью идентичен 32-битному. Некоторым минусом является то, что итоговый объем скомпилированного кода за счет использования префикса незначительно возрастает. По оценкам самой AMD — максимум на 10% по сравнению с традиционными приложениями. Остается надеяться, что соответствующий компилятор для новой платформы окажется продуктом качественным и доступным. Ибо ручная переделка кода — процесс достаточно трудоемкий и требующий немало времени. А для нового продукта подобные задержки смерти подобны.

Кроме всего прочего, процессор может работать в режиме Long mode, предназначенном для 64-битных операционных систем. Он состоит из двух подрежимов: режима совместимости, в котором возможна безболезненная работа всех 32-битных приложений, и расширенного 64-битного режима. Операционная система производит переключение процессора из одного режима в другой незаметно для работающих программ. Старые приложения считают, что код выполняется в защищенном режиме 32-битного процессора. Вступают в силу ограничения на максимальный объем адресуемой памяти до 4 Гбайт. Поддерживаются только приложения защищенного режима, приложения реального режима функционировать на новой архитектуре не будут.

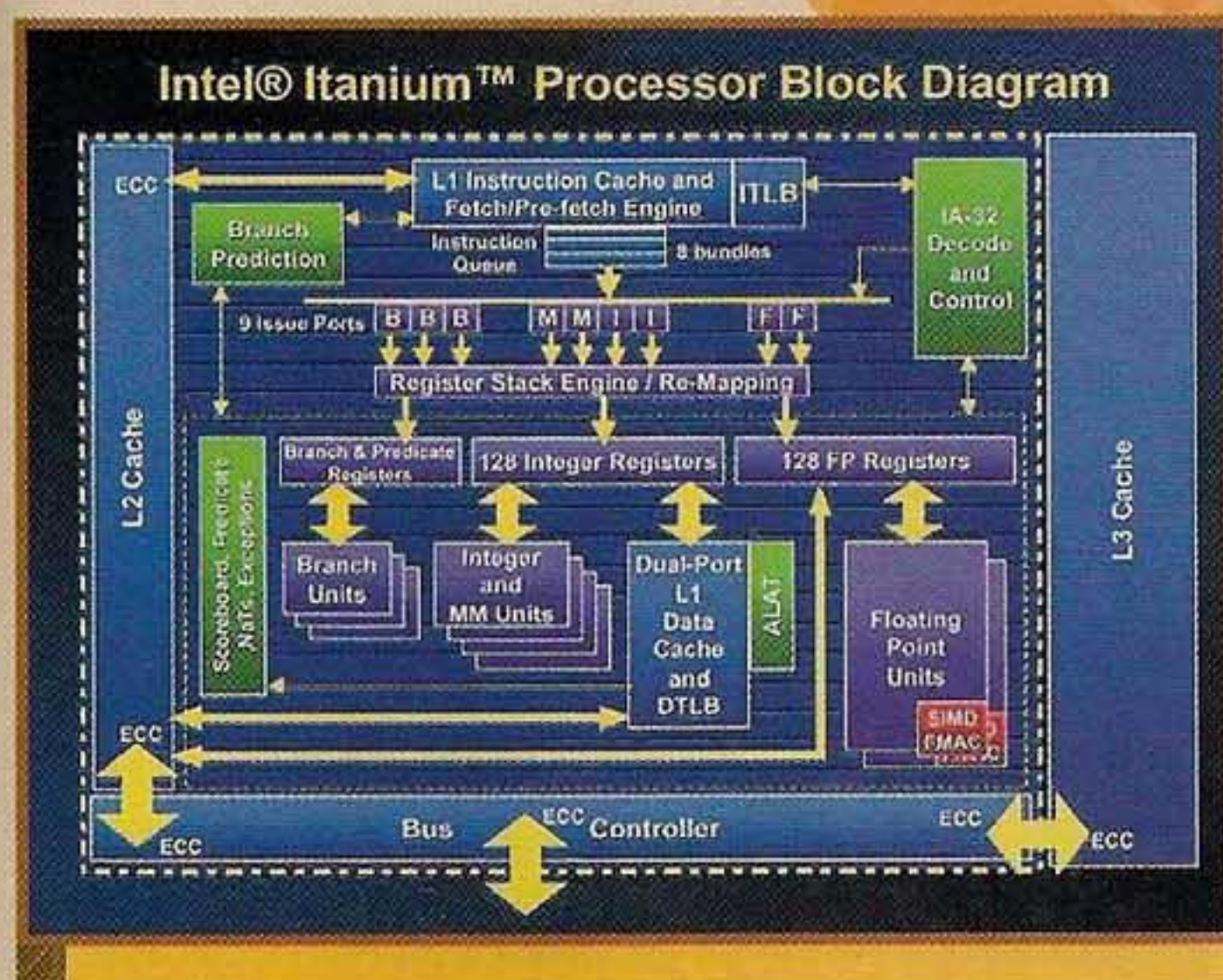
Рассмотрим 64-битный режим работы подробнее. В нем для скомпилированных под новую платформу приложений становятся доступными восемь регистров общего назначения и восемь дополнительных регистров SSE2. Все остальные регистры переводятся в 64-битный режим.

Помимо Long Mode, архитектура процессоров от AMD поддерживает работу в режиме наследования (legacy mode), в котором они совместимы с 16-битными и 32-битными операционными системами. В этом случае никакой разницы для программ между 64-битным процессором и старыми добрыми 32-битными процессорами нет. Разумеется, кроме разницы в скорости работы.

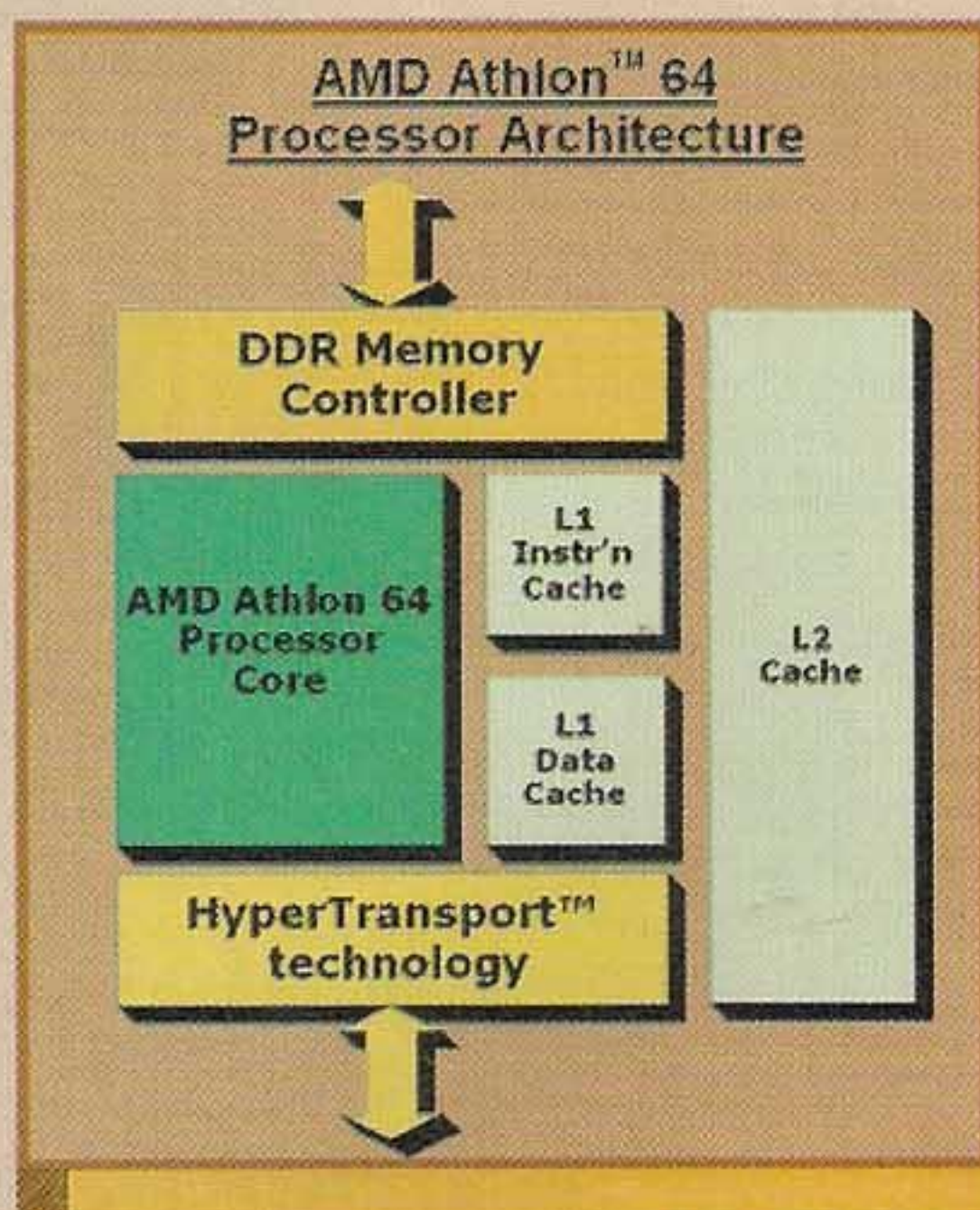
Существенно улучшена система предсказания переходов — AMD заверяет, что за счет расширения блока предсказания в четыре раза по сравнению с Athlon XP точность предсказания увеличилась минимум на 10%. И, что самое главное, правильность предсказания не зависит от внешнего компилятора, как у семейства Intel Itanium.

Был подвергнут существенной переработке и блок декодера инструкций. Отныне все поступающие команды разбиваются на несколько "микроопераций". Затем, как и в Itanium, они упаковываются в пакеты по три микрооперации, которые исполняются ядром параллельно. За такт процессор способен обработать до трех пакетов, то есть до девяти микроопераций.

Предметом особой гордости инженеров является интегрированный в процессор контроллер памяти, способный уменьшить задержки при работе с оперативкой и увеличить скорость обмена с ней. Этот контроллер позволит чипам от AMD демонстрировать отличную производительность и в 32-битных, и в 64-битных приложениях. Официально поддерживается



по сути, не являлся коммерческим продуктом. Процессор Itanium 2, в два раза опережающий по своей производительности предшественника, является квинтэссенцией всех идей архитектуры IA-64 на данный момент. Ядро процессо-



двухканальная память DDR266 и DDR333. Неофициально — DDR400, но это еще предстоит проверить.

Первым плацдармом для наступления AMD выбрала серверный рынок, как наиболее требовательный к скорости обработки информации. Было выпущено три линейки процессоров Opteron: 1xx, 2xx и 8xx — для однопроцессорных, двухпроцессорных и восьмипроцессорных систем соответственно. Разъем новых процессоров — Socket 940. В качестве ОЗУ используется память DDR333 с коррекцией ошибок (ECC). Поддерживается протокол HyperTransport для обмена между процессорами в многопроцессорной конфигурации и прочими устройствами. Объем кэша L2 — 1024 кбайт. Тактовая частота представителей семейства простирается от скромных 1,4 ГГц до внушающих уважение 2,0 ГГц в старших моделях.

О том, кто победит в схватке за серверные стойки, Intel или AMD, — знает только небесный системный администратор. Но в общем и целом следует признать, что шансы Opteron достаточно велики. Особенно в секторе серверов начального и среднего уровня. Нас же, как скромных, но весьма любопытных геймеров, куда больше интересует готовящийся к выходу Athlon 64 — первый 64-битный процессор для настольных ПК. Он представляет собой значительно удешевленный вариант Opteron с урезанным кэшем, предназначенный для установки в разъем Socket 754. Этот «камень», призванный перехватить знамя лидера из слабеющих рук Athlon XP, несет на борту все тот же мегаконтроллер памяти, от 256 до 512 кбайт кэша и поддерживает память DDR400 без коррекции ошибок. Реальная тактовая частота первого процессора линейки равняется 2 ГГц. Пиар-рейтинг в условных AMD-шных популях составляет цифру 3200+. Причем имеется в виду рейтинг в сравнении с новыми моделями P4 от Intel с кэшем в 512 кбайт.

В активе процессоров AMD — грядущая поддержка со стороны практически всех операционных систем: Windows XP: 64-bit Edition, Linux, SuSE Linux, Red Hat, UnitedLinux, MandrakeSoft, Wasabi Systems (NetBSD).

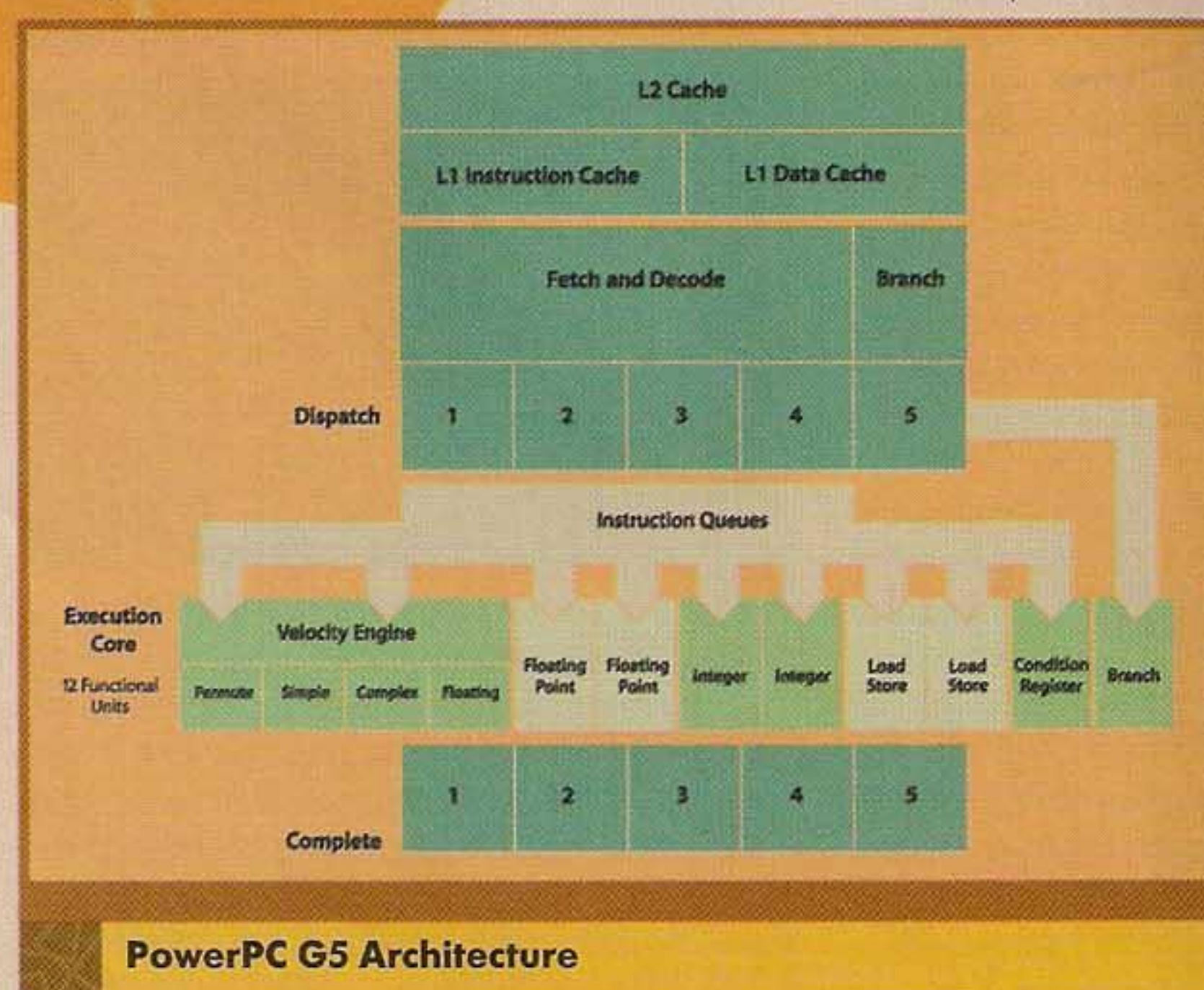
В Сети уже появилась информация о том, что новый Athlon 64 3200+ в комплекте с материнской платой от Microstar MSI K8 T NEO-FIS2R будет стоить всего 650 долларов, то есть цена самого процессора составит порядка 500 долларов. Примерно столько и стоит сейчас Pentium 4 3200. Если информация окажется

правдивой, то покупательского бума не избежать — процессор сметут с прилавков в первые же дни продажи. Кстати, появление нового Athlon 64 ожидается уже к концу сентября. А между тем адепты «неПисы»-измерения тоже не дремлют и потихоньку готовятся нанести ответный удар.

ПОСОЛ ИНЫХ МИРОВ

Финансовые результаты последних нескольких лет деятельности компании Apple являются собой яркий пример того, как мечты погибают под гнетом суровой реальности. Каждая новая модель компьютера Apple — это откровение дизайна, надежности и удобства. Столько интересных и ультрасовременных идей таятся под крышкой с надкусанным яблоком, что порой аж дух захватывает. И вместе с тем все это великолепие в России пользуется спросом только у избранных, таких же неординарных, как и техника Apple, людей.

Вот и в очередной раз остается только удивляться самоотверженности фирмы и ее постоянному желанию заткнуть конкурентов за пояс. На этот раз Apple представила новый компьютер PowerMac G5, основанный на 64-битном процессоре от IBM — PowerPC G5. Этот чип по своей идеологии как две капли воды похож на детище AMD — его архитектура также позволяет использовать как 32-битные, так и 64-битные приложения без потерь в производительности.



Максимальное адресуемое пространство памяти составляет 4 терабайта. В новом процессоре применяется двухсторонняя 64-битная шина (FSB), работающая на частоте в 1 ГГц. Это дает максимальную скорость передачи данных в 8 Гбайт/с, тогда как в процессорах линейки Pentium 4 она достигает всего 6,4 Гбайт/с. Для двухпроцессорных систем скорость обмена по FSB достигает 16 Гбайт/с. Частота работы самого ядра подскочила на целых 600 МГц по сравнению с PowerMac G4 и ныне достигает 2 ГГц. Процессор оснащен 32 кбайт кэша L1 и 512 кбайт кэш-памяти L2. Команды разбиваются на группы по пять инструкций, которые обрабатываются с использованием двенадцати модулей системы предсказания переходов. Процессор способен запомнить до ста инструкций в двадцати группах.

Встроенный в чип блок Velocity Engine позволяет легко и просто оперировать 128-битными данными. С его помощью можно обрабатывать за такт до четырех 32-битных переменных.

Подобная фишка может принести отличные дивиденды производительности, когда одна и та же операция применяется к множеству переменных. К примеру, так работает большинство фильтров в Adobe Photoshop.

Также в процессор встроены два 64-битных блока для операций с целыми числами, два 64-битных блока для операций с плавающей запятой и два блока управления регистрами процессора. И управлять тут действительно есть чем. G5 содержит аж три типа регистров: 64-битные регистры общего назначения, 64-битные вещественные регистры и 128-битные регистры Velocity Engine.

В продаже уже имеются одно- и двухпроцессорные рабочие станции Apple, оснащенные PowerPC G5 с частотой от 1,6 до 2 ГГц. Поддержка со стороны производителей ПО тоже не заставила себя ждать. Верный друг яблочного гиганта, фирма Adobe уже выпустила патч для Photoshop 7.0 с поддержкой 64-битных вычислений на новой платформе. Явно не за горами и выход новой операционной системы от Apple с полноценной 64-битной поддержкой G5.

В общем и целом, процессор оригинальный и очень многообещающий. Может быть, хоть в этот раз Apple повезет?

СУХОЙ ОСТАТОК

Итого, мы имеем на сегодняшний день практически патовую ситуацию — истинная 64-битность на рынок настольных ПК придет еще не

скоро, да она там пока и не особо нужна. Intel, к примеру, считает, что минимум до 2005 года потребность массового рынка в 64-битных решениях будет минимальной. И раньше этого срока корпорация спускаться с серверных небес на грешную потребительскую землю не собирается.

В итоге флагманы потребительского рынка в деле перехода на новую платформу выступают AMD и IBM/Apple (для тех, кто любит погорячее).

Их процессоры за счет **увеличенного кэша, расширенного режима предсказания и интегрированного контроллера памяти** обеспечивают весьма и весьма достойную производительность в существующих приложениях и создают хороший задел на будущее. Целиком возможности новых процессоров раскроются с появлением 64-битных операционных систем в Windows XP и MacOS X, а также вместе с массовым выходом соответствующих 64-битных приложений.

Что касается IBM PC-совместимых ПК, то, учитывая предполагаемую цену Athlon 64, остается только сказать «оревуар» топ-моделям Athlon XP с ядром Barton — эта платформа, видимо, окажется заживо погребенной под осколками 32-битности. И каждое новое 64-битное приложение будет означать еще один гвоздь в гроб архитектуры x86-32. Как говорится, король умер — да здравствует король. На рынок hi-end выходит новый игрок с огромным багажом современных технологий.

EXCILAND computers

СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ
САЛОНОВ

Можно ли одновременно играть в интерактивные игры
и слушать музыку?



Найдите об этом, используя
Excilon Universal EX41
на базе процессора
Intel® Pentium® 4
с технологией
Hyper-Threading



Компьютер Эксилон на базе процессора Intel® Pentium® 4
3,06 МГц с технологией Hyper-Threading
идеально подходит для работы, а также обладает
широчайшими возможностями для игр и общения.

- Вся продукция сертифицирована (РОСС RU. ME61.B01302)
- Гарантия 2 года
- Бесплатная доставка по Москве
- Продажа любой компьютерной техники в кредит



АДРЕСА КОМПЬЮТЕРНЫХ САЛОНОВ

Петровско-Разумовская ● Дмитровское ш. 107, оф. 237, (095) 485-5955; 485-5963; 485-6400
Семеновская ● Проспект Буденного 1/1, (095) 365-3360;
Улица 1905 года ● Звенигородское ш. 4, Торговый центр "Электроника на Пресне", павильон Е11, (095) 788-4137; (095) 778-9887
Шоссе Энтузиастов ● Проспект Буденного, 53, Буденновский Компьютерный центр, павильон А4, (095) 788-1503; 788-1504
Интернет представительство ● www.exciland.ru e-mail: info@exciland.ru

КОРПОРАТИВНЫЙ ОТДЕЛ

(095) 727 0231
e-mail: b2b@exciland.ru
www.exciland.ru

Intel, логотип Intel Inside, Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах.



ВНЦИЯ

ПРЕДУСМОТРИТЕЛЬНОСТИ

Практическое исследование технологии диагностики жесткого диска — S.M.A.R.T.

Антон а.к.э. NITRO /nitro@igromania.ru

Сидит программист за компьютером. Звонок в дверь. Открывает, а там маленькая Смерть с отверткой.

— Мне рано умирать, я еще молод!

— Не бойся, парень, я за винтом пришла...

Анекдот

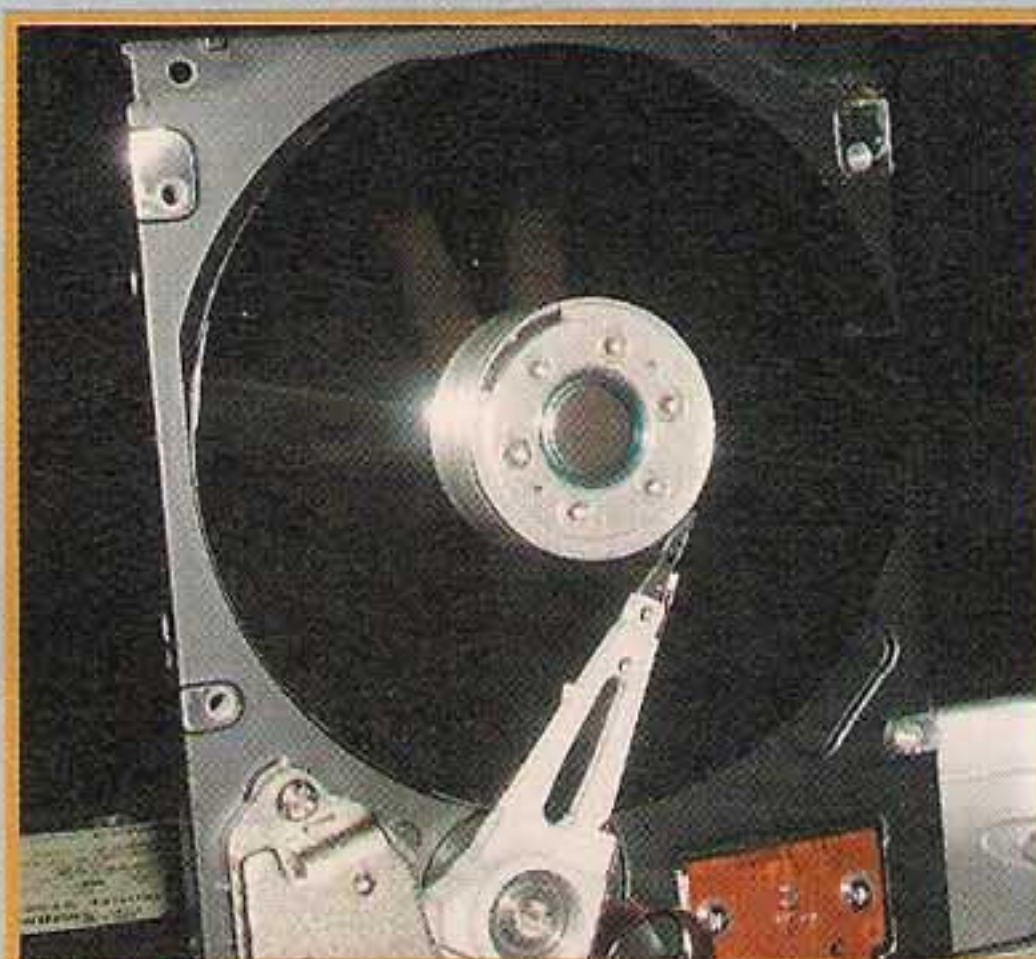
Жесткий диск — зверь очень хитрый. Так и норовит куда-то упасть, рассыпать таблицы разделов, забыть пару кластеров, а то и рухнуть всеми 32-мя битами FAT'a на голову несчастному пользователю. В один миг вы можете лишиться всей бесценной, накопленной за долгие годы работы информации. Конечно, можно проклинать судьбу и тщательно затирая свое горе спиртом — но не разумнее ли будет предупредить возможный сбой, нежели надеяться на его величество случай?

ЧТО ТАКОЕ S.M.A.R.T.?

Впервые над этим задумались в 1995 году. Именно тогда инженеры IBM предложили систему предсказания надежности Predictive Failure Analysis. Вся соль технологии состояла в попытке предсказания того самого дня X и времени Ч, когда наш друг-винчестер решит отойти в мир иной. Немногим позже корпорация Compaq в коалиции с Seagate, Quantum и Conner разработали собственную технологию мониторинга состояния жесткого диска. Проект получил название IntelliSafe. Новоиспеченная технология отслеживала ряд критических характеристик диска, сравнивала полученные значения с допустимыми и рапортовала системе в случае опасности. Еще некоторое время спустя при участии большинства крупных производителей жестких дисков появилась технология S.M.A.R.T. — Self Monitoring Analysing and Reporting Technology (от англ. "технология самодиагностики, анализа и отчета"), в основе которой лежали наработки как IntelliSafe, так и PFA.

Вкратце, технология работает следующим образом. Устройство — дисковый накопитель, в котором реализованы функции S.M.A.R.T., — ведет статистику своих рабочих параметров (количество наработанных часов, время разгона шпинделя, обнаруженные/исправленные ошибки и т.п.). Показания S.M.A.R.T. накапливаются в служебных зонах или в энергонезависимой памяти носителя. На основе этой информации можно судить о состоянии механики, условиях эксплуатации, а также своевременно заметить предаварийное состояние диска. Между тем, необходимо понимать, что технология S.M.A.R.T. не в силах устранить возник-

АНАТОМИЯ ЖЕСТКОГО ДИСКА



Вот так выглядит жесткий диск изнутри гермоблока. Отчетливо различимы конструктивные блоки — дисковый пакет и головка.

Все знают, что такое винчестер. Однако немногие знают, что у него внутри. Позволю себе приоткрыть завесу тайны. Любой винчестер состоит из *гермоблока* и *платы электроники*. В *гермоблоке* размещена вся механика, то есть сами диски, двигатель и магнитные головки по одной на каждый диск. Между тем, дисков, также называемых "блинами", в устройстве может быть несколько. На один блин помещается до 80 гигабайт (в последних моделях) информации. К примеру, 120-гигабайтный винчестер может состоять из трех дисков по 40 Гб или двух по 60 Гб. В свою очередь, диски собраны в так называемый *дисковый пакет*.

шую проблему. Она лишь способна предупредить о возможном крушении диска и последующей за этим потере информации.

В своем развитии технология S.M.A.R.T. прошла три этапа. В первом поколении было реализовано наблюдение лишь за небольшим количеством параметров диска. Никаких самостоятельных действий со стороны накопителя не предусматривалось. Все функции управления ложились на внешние программные утилиты. Строгих спецификаций, четко описывающих стандарт, не было. Как следствие, каждый производитель самостоятельно решал, какие именно показатели надлежит мониторить в каждой конкретной модели дискового накопителя. Только в следующем воплощении S.M.A.R.T. появилась фоновая проверка пове-

Оный пакет дисков закрепляется на оси шпинделя, в котором, собственно, и находится движок винчестера.

Что касается электронной части винчестера... На самом деле, плата электроники современного жесткого диска — это настоящий микрокомпьютер с собственным процессором, памятью, внешними интерфейсами, устройствами ввода/вывода и прочими неотъемлемыми компонентами. Нетрудно догадаться, что основные задачи электроники — это управление механикой диска, а также преобразование магнитных сигналов в цифровые и наоборот.



Плата электроники современного жесткого диска — это настоящий микрокомпьютер...

рхности в автоматическом режиме и ведение журналов ошибок. Значительно расширился список контролируемых параметров и появилось нечто вроде спецификации, определяющей, какие из этих параметров являются обязательными и критически важными, а какие можно причислить к вспомогательным и необязательным.

Разумно сделать небольшое лирическое отступление и вкратце поведать о такой неотъемлемой части технологии, как "журнал ошибок диска". По спецификации, винчестер сохраняет историю пяти последних ошибок (это число может варьироваться). Кроме того, запоминаются последние пять команд, за которыми, собственно, и последовала каждая из ошибок. Зачем это надо? Дело в том, что журналы оши-

бок S.M.A.R.T. помогают в деталях воссоздать картину крушения диска. Другой вопрос — кому это надо. Ясное дело — рядовой пользователь слыхом не слыхивал ни об ATA-командах, ни о кодах и расшифровках сбойных ситуаций. Потому расшифровать журнал могут только высококвалифицированные специалисты, которым по гарантии возвращается диск. Это могут быть как лаборанты на мощностях вендора/дилера/продавца, так и инженеры с завода самого производителя.

Современный этап развития представлен технологией третьего поколения — S.M.A.R.T. III. Конечно, спецификация еще далека от совершенства, однако в сравнении с предыдущими версиями она стала значительным шагом вперед. Наглядный пример тому — неумолимая статистика, которая утверждает, что число правильно и своевременно предсказанных сбоев достигло 80%! Важно отметить, что в третьей модификации S.M.A.R.T. появилась функция обнаружения дефектов поверхности и возможность их последующего «прозрачного» восстановления. Выразаясь простыми словами, жесткий диск неспешно сканирует поверхность и при наличии испорченных секторов замещает их на запасные из резервной области. Причем пользователь даже не заметит каких-либо действий со стороны винчестера. Меньше знаешь — крепче спишь!

АТТРИБУТЫ «УМНОГО» ДИСКА

Нам уже известно, что S.M.A.R.T. производит наблюдение за основными характеристиками или, как их еще называют, атрибутами

винчестера. Каждый атрибут имеет вполне определенное значение — value, которое характеризует собой степень надежности. Обычно эта величина изменяется в диапазоне от 1 до 100. Реже встречаются значения от 1 до 253. Чем выше значение value, тем лучше. Исправный жесткий диск должен выдавать максимум по всем параметрам, а изменяющиеся во времени или уверенно убывающие значения не сулят ничего хорошего. Это в теории. На практике же нужно учитывать, что спецификация универсальна и адаптирована для огромного спектра дисковых накопителей, имеющих разное механическое устройство и электронику. То есть конкретное устройство вполне может иметь средние показатели надежности по всем атрибутам, работая при этом исправно много лет. Поэтому для каждого атрибута принято выбирать минимальное значение (это делает сам производитель), при котором гарантируется безотказная работа данной конкретной модели жесткого диска. Эта величина именуется *пороговым значением* — **threshold**.

В настоящий момент официальная документация и подробные описания технологии S.M.A.R.T. журналистам недоступны. В связи с этим отыскать исчерпывающую информацию по всем параметрам S.M.A.R.T. достаточно трудно. Тем не менее мы собрали и систематизировали те из них, которые тем или иным способом стали известны широкой общественности. Полагаю, начать следует с наиболее важных и повсеместно наблюдаемых атрибутов.

- **Raw Read Error Rate** — частота ошибок при чтении данных с диска.

Частота ошибок чтения информации с диска, происхождение которых обусловлено аппаратной частью жесткого диска.

- **Read Channel Margin** — запас канала чтения. Увы, назначение этого атрибута покрыто завесой тайны. Доподлинно известно лишь одно — он используется в накопителях производства Maxtor.

- **Reallocated Sector Count** — число переназначенных секторов.

Когда жесткий диск встречает ошибку чтения/записи, он пытается переместить поврежденные данные в специальную резервную область и, в случае успеха, помечает сектор как переназначенный. Благодаря этой возможности современные жесткие диски способны скрывать незначительное число плохих секторов. Однако при большом количестве переназначенных секторов (до 10% от общего количества секторов и более) наблюдается резкое падение скорости чтения.

- **Reallocation Event Count** — количество операций переназначения сбойных секторов.

Показывает общее число попыток переназначения сбойных секторов в резервную область диска. При этом учитываются как успешные, так и неудачные операции.

- **Seek Error Rate** — ошибки позиционирования блока головок.

Ошибки позиционирования возникают при повреждении сервометок, перегреве носителя или в случае сбоя механической системы позиционирования. Большое количество ошибок позиционирования свидетельствует о низком качестве поверхности или пов-

Измени представление о настольном компьютере

EZ-Buddie

Добавь
мощности



- Стильный алюминиевый корпус

- Внешняя система
управления частотой
процессора

- Card reader 6-in-1

- Размеры 262x162x310



Официальные
дистрибуторы
в России

Boston PC
www.bostonpc.ru

3Logic Inc.
www.3logic.ru

ВОЛЯ СЛУЧАЯ

Как известно, жесткий диск — устройство очень хрупкое. Порой падение винчестера даже с небольшой высоты может вызвать внутренние повреждения или клиническую смерть. Такова жизнь, и никто в этом мире не застрахован от роковой случайности...

Самым распространенным последствием удара является "шлепок головок". Он происходит, когда энергия удара направлена вертикально или под некоторым углом к горизонтальной плоскости диска. Проще говоря, подобного эффекта можно добиться, если как следует — резко и энергично — потрясти диск вверх-вниз. При особо сильных пертурбациях происходит отрыв магнитной головки от поверхности накопителя, а затем резкий удар о поверхность магнитного диска. Результаты подобных коллизий довольно плачевны. На месте соприкосновения головки с диском появляются поврежденные сектора, и как следствие — теряется бесценная информация.

режденной механике головок носителя.

- **Spin Up Time** — время раскрутки диска из состояния покоя до рабочей скорости. Среднее время раскрутки шпинделя диска до рабочей скорости. Предположительно, в поле "value" содержится время в миллисекундах/секундах.
- **Spin Retry Count** — число повторных попыток раскрутки дисков до рабочей скорости. Данный атрибут характеризует число попыток раскрутки шпинделя до рабочей скорости, при условии что первая попытка была неудачной. Напомним, что атрибут имеет не прямое значение, а отражает лишь некий сборный параметр надежности по отдельно взятой характеристике. Соответственно, большое значение — значит "хорошо", а маленькое говорит о неполадках в механике привода. Разобравшись с критически важными атрибутами, поговорим об информационных значениях S.M.A.R.T.
- **Current Pending Sector Count** — текущее число нестабильных секторов. Здесь хранится число претендентов на переназначение в резервную область диска. Судьба отдельно взятого сектора, попавшего в этот список, решается следующим образом. Если сектор будет считываться успешно, то он исключается из списка. Если же чтение сектора будет сопровождаться ошибками, то накопитель попытается восстановить и перенести информацию в резервную область, а сам сектор пометит как переназначенный. Постоянно ненулевое значение этого атрибута говорит о низком качестве поверхности диска.
- **Drive Temperature** — температура. Отображает показания встроенного термодатчика. Температура имеет огромное влияние на срок службы диска. По непонятным причинам этот атрибут отсутствует у Western Digital.
- **Device (Drive) Power Cycle Count** — число полных циклов включения-выключения винчестера. По этому атрибуту можно оценить, как часто использовался диск.
- **Power-On Hours** — количество наработанных часов. Поле "value" этого параметра показывает общее время работы диска. В качестве порогового значения выбирается паспортное вре-

Drive Health™ 2.0 BETA4

Drive: View Help

WDC WD1200JB-75CRA0 120.00 GB

Nearest T.E.C.: unknown

Attribute Name	ID	T.E.C.	Status	Value	Worst	Threshold	Raw Data	Meaning	Flags	Property	Value
• Raw Read Error Rate	01		Ok	200	200	51	000000000000		FW LC ER	Manufacturer	Western Digital Corp.
• Spin Up Time	03		UNLOCK IT!	0	0	0	000000000000		FW LC PF	Model	WDC WD1200JB-75CRA0
• Start/Stop Count	04		Ok	100	100	40	0000000002C8	715 hrs.	LC EC SP	Serial Number	WD-WMA8C3370369
• Reallocated Sector Count	05		UNLOCK IT!	0	0	0	000000000000		FW LC EC SP	Firmware Revision	16.08V16
• Seek Error Rate	07		Ok	100	253	51	000000000000		FW LC ER	Buffer Size	8192 KB
• Power On Hours Count	09		UNLOCK IT!	0	0	0	000000000000	9 hrs.	LC EC SP	Capacity	111.76 GB
• Spin Retry Count	0A		Ok	100	100	51	000000000000		FW LC EC	Current Sectors Capacity	16 514 064
• Recalibration Retry Count	0B		UNLOCK IT!	0	0	0	000000000000		FW LC EC	Total Addressable Sectors	234 375 000
• Power Cycle Count	0C		Ok	100	100	0	0000000002B8	657 hrs.	LC EC SP	Logical Cylinders	16 383
• Reallocation Event Count	C4		Ok	200	200	0	000000000000		LC EC SP	Logical Heads	16
• Current Pending Sector Count	C5		Ok	200	200	0	000000000000		LC EC	Logical Sectors per Track	63
• Off-line Scan Uncorrectable Sector Count	C6		Ok	200	200	0	000000000000		LC EC	Interface	IDE ATA/ATAPI-5 compatible
• Ultra ATA CRC Error Count	C7		Ok	200	253	0	000000000000		LC ER	Ultra DMA mode	0-5 Supported, 5 Selected
• Write Error Rate	C8		Ok	200	200	51	000000000000		FW ER	Multibit DMA mode	0-2 Supported
										PID mode	0-4 Supported
										Temperature Control	Not Supported

Last modified: 19.09.2003 17:05:23 Ok (no changes) Attribute changed Dangerous changes Pre T.E.C. warning T.E.C. warning

DriveHealth сочетает в себе массу полезных возможностей. Огорчает лишь то, что за полноценное использование программы разработчик требует пеню.

мя наработки на отказ (MTBF — Mean Time Between Failures). Принимая во внимание заоблачно высокие паспортные значения MTBF, маловероятно, что атрибут может достигнуть критического порога.

- **Start/Stop Count** — число циклов запуск-остановка шпинделя.

Моторчик жесткого диска может пережить определенное — гарантированное производителем — число старт-стопов. Это значение и выбирается в качестве критического порога. Важно сказать, что первые модели дисков со скоростью вращения 7200 оборотов в минуту имели не самый надежный двигатель и, как следствие, частенько выходили из строя.

- **G-Sense Error Rate** — частота появления ошибок в результате ударных нагрузок.

Хранит показания ударочувствительного сенсора. Точнее, выводит общее количество ошибок, возникших в результате удара, падения или неаккуратной установки диска в корпус компьютера.

- **Load-in Friction (Hours\Time)** — общее время работы головки под влиянием нагрузок.

Предположительно, данный атрибут показывает общее время работы блока головок под воздействием центробежных сил. Не углубляясь в туманные просторы физики, попробую объяснить сей факт на пальцах. На высокой скорости вращения дисков (5000-10000 оборотов в минуту) в накопителе неизбежно возникают центробежные силы. Очевидно, что головка при перемещении по диску также испытывает воздействие этих сил.

- **GMR Head Amplitude** — амплитуда дрожания головок в рабочем состоянии.

Воздействие центробежной силы приводит к дрожанию головок над поверхностью диска. Высокая амплитуда дрожания может вызвать соприкосновение блока головок с поверхностью. Как следствие — появление поврежденных секторов. Чем меньше амплитуда, тем лучше. Тем не менее, касательно значения, данного атрибутом, все в точности наоборот. Больше — лучше!

- **Recalibration Retries** — количество повторов рекалибровки.

Характеризует количество попыток установки головок на нулевую дорожку, при условии что первая попытка была неудачной. Значение этого атрибута, меньшее порогового threshold, говорит о неполадках в механике жесткого диска.

- **Soft Read Error Rate** — частота появления "программных" ошибок при чтении данных с диска.

В переводе на общедоступный язык — параметр информирует нас о программных ошиб-

ках чтения данных. К таковым можно отнести ошибки программного обеспечения, драйверов, файловой системы и неверную разметку диска. Словом, почти все, что не относится к аппаратной части винчестера.

- **throughput Performance** — средняя производительность диска.

Предположительно, параметр показывает среднюю пропускную способность жесткого диска. Уменьшение значения с некоторой вероятностью указывает на проблемы в накопителе.

- **UltraDMA CRC Error Count** — общее количество ошибок CRC в режиме UltraDMA.

Выражаясь простым русским языком, атрибут отображает число ошибок контрольной суммы CRC. На практике подобные ошибки появляются при разгоне системы, сильно перекрученном шлейфе, а также по вине драйверов нерадивого Windows.

- **Uncorrectable Sector Count** — число нескорректированных ошибок.

Этот атрибут информирует нас об ошибках чтения/записи, которые не удалось исправить. Возможной причиной возникновения ошибок подобного рода может быть повреждение поверхности диска.

- **Write Error Rate (Multi Zone Error Rate)** — частота появления ошибок при записи данных.

Показывает общее число ошибок записи на диск. Чем больше значение, тем хуже состояние поверхности или механики винчестера.

Все происходящие ошибки и изменения параметров заносятся в журналы S.M.A.R.T. При значении атрибута ниже величины порога threshold жесткий диск сиюминутно рапортует о неполадке напрямую в BIOS системы. Затем информация по цепочке передается драйверам Windows, которые и сообщают пользователю о возникшей проблеме.

ЗАЩИТИ ДАННЫЕ С УМОМ!

Жаль, но встроенными — зачастую скромными — функциями BIOS и операционной системы не отделаешься. Системный драйвер на пару с BIOSом не покажут вам текущую температуру жесткого диска, не сообщат об очередной ошибке чтения и не поведают о количестве переназначенных секторов. Поэтому имеет смысл установить специальные утилиты для чтения показаний атрибутов и содержимого журналов S.M.A.R.T.

Одна из самых простых и несложных программ — DTemp (ищите **на нашем диске**). Весит она не больше 100 кб, но пользы способна принести на целый гигабайт!

Как и любая другая программа подобного рода, DTemp выводит таблицу со значениями каждого атрибута, величинами критического порога, а также, кроме всего прочего, показы-

ТЕРМИНОЛОГИЯ

Блок головок — или, попросту, головка жесткого диска. Данные с поверхности диска считываются непосредственно магнитной головкой. Принцип действия головок жесткого диска мало чем отличается от принципа действия головки обычного магнитофона. Действительно, при записи головка создает магнитное поле, за счет чего участок диска намагничивается. При считывании же — наоборот, поле диска возбуждает сигнал в головке.

Носитель — он же дисковый накопитель, винчестер, и по совместительству жесткий диск.

Контрольная сумма (CRC) — служебный блок информации, сформированный с помощью специального алгоритма на ос-

нове информации, содержащейся в секторе. Каждому сектору на диске соответствует своя контрольная сумма. С помощью CRC можно определить, не произошло ли несанкционированное изменение/повреждение информации.

Разметка жесткого диска — разбиение поверхности винчестера на загрузочную и служебную области, кластеры, сектора, сервометки и т.п.

Сервометки — специальная разметка магнитной поверхности дисков HDD. Используется для точного попадания головок на дорожки, получения номеров дорожек и стабилизации частоты вращения двигателя. В случае порчи подлежит восстановлению только на заводе.

дает приблизительную дату того самого "дня X".

В общем и целом табличный вывод программы расшифровывается следующим образом.

гие утилиты, достойные нашего пристального внимания. Как вариант, на страже здоровья вашего диска встанет DriveHealth, который по своим возможностям

DTemp: SMART info about WDC WD1200JB-75CRA0 (Attribute CRC Ok Threshold CRC...)

Attribute	Value	Threshold	Raw	Attribute flags
* Raw read error rate	200	51	000000000000h	CR OC ER
* Spin up time	106	21	00000001568h	CR OC PR
* Start/stop count	100	40	000000000284h	OC EC SP
* Reallocated sector count	200	140	000000000000h	CR OC EC SP
* Seek error rate	100	51	000000000000h	CR OC ER
* Power-on time count	99	0	00000000046Fh	OC EC SP
* Spin up retry count	100	51	000000000000h	CR OC EC
* Recalibration retries	100	51	000000000000h	CR OC EC
* Device power cycle count	100	0	000000000284h	OC EC SP
* Reallocation event count	200	0	000000000000h	OC EC SP
* Current pending sector count	200	0	000000000000h	OC EC
* Off-line uncorrectable sector count	200	0	000000000000h	OC EC
* Ultra ATA CRC error rate	200	0	000000000000h	OC ER

CR/* - life-critical OC - online collection PR - performance related ER - error rate EC - event count SP - self preserving

Ok Report

DTemp — грамотно, просто и со вкусом.

- **Attribute** — имя атрибута;
- **ID** — номер атрибута;
- **Value** — значение атрибута (чем оно больше — тем супер);
- **Threshold** — пороговое значение атрибута (если value меньше, чем threshold, готовьтесь к неприятностям);
- **Raw** — текущее значение атрибута в шестнадцатеричной системе исчисления;
- **Type (Flags)** — тип атрибута.

даже несколько превосходит расхваленный выше DTemp. В частности, DriveHealth выводит краткую аннотацию к каждому атрибуту, фиксирует любое изменение состояния диска, следит за температурой винчестера. Словом, целая корзина вкусностей и полезностей. Свежую версию программы можно скачать с сайта разработчика — www.drivehealth.com — или взять с наше-

Attribute	Value	Threshold	RAW	Attribute Flags
Spin Up Time	102	21	000000001612h	PR SP CR OC

Стоит ли говорить, что DTemp следит за температурой вашего диска и в случае перегрева незамедлительно бьет тревогу. Плюс ко всему, эта чудо-программка бесплатна! То бишь, не мудрствуя лукаво, достаем компакт-диск "Игромании", лезем в раздел "По журналу", устанавливаем и наслаждаемся.

По сути дела, возможностей DTemp должно хватить за глаза. Тем не менее, существуют и дру-

го компакта.

Закончить сегодняшнюю статью хочется словами одного небезызвестного телеведущего: "В наши дни надежность ценится все больше. Покупая автомобиль, мы непременно хотим приобрести надежный. Приятно иметь надежных друзей, а директор счастлив, если его работники отличаются надежностью"... Чего уж говорить про жесткие диски?



НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!

www.kitcom.ru

КОМПЬЮТЕР СЕГОДНЯ ДЕНЬГИ ЗАВТРА

В КРЕДИТ ПЕРВЫЙ ВЗНОС **0%!**
Оформление на месте в течение 20 мин



**С каждым КОМПЬЮТЕРОМ
100 игр - БЕСПЛАТНО!**



компьютеры
мониторы
принтеры
сканеры
джойстики
интернет

Компьютер КИТ SUPER — ПРОДУКТ ГОДА!

(PC Magazine №2 2003г.)

ПОНЯТНО, ЧТО ПОКА ИДЕТ КОДИРОВАНИЕ Mp3 - файлов,



**ПРИЯТНЕЕ ИГРАТЬ В ИГРУ,
НЕЖЕЛИ ПРОСТО СИДЕТЬ,
УСТАВИВШИСЬ В ЭКРАН.**

КОМПЬЮТЕР КИТ SUPER 5000 на базе процессора Intel® Pentium® 4 с технологией HT способен эффективно обрабатывать несколько приложений одновременно. Получайте больше удовольствия уже сегодня.

Логотипы Intel и Pentium являются зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation

(095)777-66-55
ЕДИНАЯ СПРАВОЧНАЯ СЛУЖБА

WWW.7776655.RU
ИНТЕРНЕТ - МАГАЗИН - ДОСТУПНО! УДОБНО! ВЫГОДНО!

САЛОНЫ КОМПАНИИ

- м. Коломенская Проспект Андропова вл.216 тел.741-32-14
- м. Аэропорт, Ленинградский пр-т, д. 56/2 "Парад Электроники", тел. 152-06-57
- м. Багратионовская, ТК "Горбушкин Двор", 2F-33, тел. 737-48-46
- м. ВДНХ, ВВЦ пав.19 "ГДИВЦ", тел. 181-99-87
- м. Люблино, ТЯК "Москва" пав. 2-1-85/86, тел. 359-80-55/56
- м. Менделеевская, ул. Новослободская, д. 14/19, стр.4, тел. 787-63-73
- м. Пражская, ТЦ "Электронный рай", пав. 2В-19, 1Б-37, тел. 389-44-27
- м. Савеловская, ВКЦ "Савеловский", пав. D-26, тел. 784-72-35/59
- м. Тушинская, пр-д Стратонавтов, д.9, тел. 491-83-10, 491-01-35
- м. Шоссе Энтузиастов, КЦ "Буденовский", пав. А-1 тел. 788-15-44

**ПРЕДЪЯВИТЕЛЮ ОБЪЯВЛЕНИЯ
ПРИ ПОКУПKE КОМПЬЮТЕРА ПОДАРОК!**



ФОТОЛАБОРАТОРИЯ НА СТОЛЕ

Иван Аняев / ivan@igromania.ru

*"Джонни, давай сделаем монтаж!.."
Из кинофильма
"Человек с бульвара капуцинов".*



Хорошими фотографиями в наши дни мало кого удивишь. Лучшие моменты своей и не своей жизни не стремится запечатлеть, пожалуй, только ленивый. Да и отпечатать снимки не составляет никакого труда. Уже давно прошли те времена, когда счастливые обладатели фотоувеличителей, запершись в темной ванной, при свете красной лампы печатали черно-белые фотографии. Многочисленные фотолаборатории готовы напечатать избранные вами кадры в любом формате. Но, принимая в обработку пленки, они фактически лишают вас выбора — ведь никто не знает, что там получится и за что вы отдадите свои кровные. Нет никакой гарантии, что аппаратура правильно откалибрована, а оператор к концу рабочего дня еще держится на ногах и способен различать цвета. При этом возможность самостоятельного — надомного — фотопроизводства исключается ввиду дороговизны и громоздкости оборудования.

Впрочем, цифровая фотография отчасти решает эти проблемы. По крайней мере, можно сразу увидеть, что удалось запечатлеть, и абсолютно без потерь удалить неудачные кадры. Более того, компьютер предоставляет просто-таки фантастические возможности по обработке изображений. Игра границами, цветом, насыщенностью — все в ваших руках, не говоря уже о более сложных вещах вроде монтажа. То есть фактически "цифра" позволяет не только снять выгодный кадр, но и привести его в состояние, наиболее полно отвечающее вашим потребностям. А дальше вас ждет визит в ту же самую фотолабораторию, после чего вам остается только ждать и уповать на то, чтобы ваш чудесный снимок не испортили, не обрезали и не придали бы ему ненужный оттенок.

А ведь как здорово было бы не только привести в норму свои кадры, но и сразу самостоятельно их отпечатать в любом количестве и любого размера. А может быть, даже перепечатать что-то старое, но неуловимо теплое и любимое. Или, скажем, сделать шикарный подарок своим старикам, откопав в их архиве старую фотографию, отретушировав ее и напечатав в лучшем виде.

Так у нас родилась идея недорогой домашней фотостудии. Подбором компонентов занимались не один день — выбор на рынке просто огромный. Для лучшей совместимости аппаратуры решили связать воедино компоненты одной фирмы. Выбор пал на Hewlett-Packard, представившую в начале осени новую линейку устройств для работы с цифровыми изображениями. К нам на тестирование попали: цифровой фотоаппарат, несколько сканеров, фотопринтеров и полный набор расходных материалов — все, что нужно для организации домашней фотостудии. В результате вместо одного комплекта у нас получилось два. Но обо всем по порядку.

СЕЙЧАС ВЫЛЕТИТ ПТИЧКА

Съемку мы решили поручить аппарату HP photosmart 735. Эта камера имеет разрешение 3,2 мегапикселя и производит снимки размером 2048x1536 точек. Набор возможностей весьма богат. На выбор предлагается масса режимов: ночная, портретная,



пейзажная, макросъемка, таймер, режим съемки быстро движущихся объектов и даже режим непрерывной съемки, когда аппарат последовательно отщелкивает кадры один за другим. Есть и вспышка (по нашим впечатлениям, довольно мощная). А кроме того, масса настроек вроде регулировки цветового баланса, светокompенсации, баланса белого, светочувствительности и т.п. Аппарат может похвастаться не только пятикратным цифровым увеличением, но и трехкратным оптическим зумом. Хранить

снимки можно либо во встроенной памяти камеры (16 Мб), либо на SD-карте, которую вам предстоит приобрести отдельно. Конечно, карта предпочтительнее, в первую очередь благодаря большему объему.

Аппарат предлагает три уровня качества. Самый скромный из них выдает четкую картинку размером 640x480 точек, которая занимает от двухсот до трехсот килобайт. Максимальный уровень качества — это изображения размером 2048x1536 точек. JPG-файл такого масштаба весит в среднем от 1,2 до 1,6 мегабайта. Однако самым удобным для нас оказался режим среднего качества. Картинки получаются с большим разрешением, как и в режиме наилучшего качества, но места в памяти занимают меньше — около мегабайта. Причем даже при тщательном рассматривании двух одинаковых снимков, сделанных с высоким и средним качеством, было очень сложно найти какие-либо отличия. Лишь едва уловимые нюансы, видимые при сильном увеличении, говорили о том, что в режиме среднего качества камера чуть сильнее сжимает изображения. Поэтому снимать лучше именно в этом режиме — место в памяти экономится, а видимых потерь качества нет. Но если быть до конца честным, то следует сказать, что от трехмегапиксельной камеры мы ожидали большего. То ли картинка сжимается не самым оптимальным образом, то ли матрица камеры недостаточно четко воспроизводит изображения, но при просмотре картинки "в натуральную величину" огрехи "цифры" хорошо видны. Впрочем, мы немного привередничаем, ведь для воспроизводства фотографий размером 10x15 см и даже немного больше возможностей камеры вполне хватает.



Кстати, для каждой картинки можно записать звуковой комментарий. Дело в том, что последние версии JPG-формата позволяют

хранить звук, а популярные программы просмотра графических файлов типа ACDSee способны его воспроизвести.

Приятно удивляет богатый комплект поставки. Помимо всевозможных кабелей и адаптера для питания от сети, к фотоаппарату прилагается док-станция HP photosmart 8886. Она заметно упрощает процесс соединения устройства с ПК и прочей "периферией". Вместо того, чтобы втыкать в камеру сетевой, телевизионный или USB-кабель, можно все три разом вставить в док-станцию, а саму ее разместить на рабочем столе. Чтобы просмотреть отснятое на экране телевизора или перекачать снимки в компьютер, достаточно поставить камеру на док-станцию и кнопкой выбрать режим работы: USB или TV. А если вместо батареек вы используете аккумуляторы, то док-станция может послужить зарядным устройством. Весьма актуально с учетом того, что батарейки относительно быстро приходят в негодность.

При подключении к телевизору очень кстати придется прилагаемый пульт дистанционного управления. Дополнительных возможностей он не предоставляет, но делает процесс просмотра чрезвычайно удобным. С пульта можно вращать картинки, масштабировать их, лазить по меню и даже отправлять на печать. Качество телевизионной картинки очень высокое даже в режиме масштабирования. Правда, изображение немного сжато по вертикали, но общую картину это не портит. Кроме того, через динамики телевизора также воспроизводятся записанные фотокамерой звуковые файлы-комментарии.

ФОТОУВЕЛИЧИТЕЛЬ

Итак, что же представляет собой комплект аппаратуры для создания домашней цифровой фотостудии? Во-первых, не может быть студии без фотоаппарата. Таковой у нас уже есть. Во-вторых, для печати фотографий нам понадобится принтер, причем не простой, а фотопринтер. Наш выбор пал на HP photosmart 7760. Этот серьезный аппарат формата A4 использует сразу два картриджа. В один слот вставляется трехцветный картридж №57 (Hewlett-Packard обозначает свои картриджи номерами), а в другой — один из трех картриджей в зависимости от вида печатных работ: черный №56 для печати текста, документов и черновых изображений, серый фотокартридж №59 для печати высококачественных черно-белых фотографий или цветной №58 для вывода цветных фотографий. Нетрудно предположить, что самой ходовой станет комбинация цветных картриджей №57 и №58. Такая комбинация обеспечивает шестицветную печать, что при использовании хорошей фотобумаги обещает получение картинок фотографического качества.

Самое интересное, что принтер может работать совершенно автономно. Под откидной крышкой скрываются слоты для всех видов

флэш-карт, а рядом красуется цветной экранчик и масса кнопок. Все это хозяйство пригодится, если вы решите напечатать фотографии без участия ПК — прямо с флэш-карты. С помощью экранчика можно не только просмотреть содержимое карты и отобрать нужные снимки, но даже немного их подредактировать или наложить какие-нибудь эффекты. Более того, отредактированные файлы можно сохранить на той же карте и даже отправить по почте. Удобен экранчик и при возникновении каких-нибудь ошибок — информация о проблеме выводится сразу на него.

В качестве более дешевой альтернативы мы взяли HP photosmart 7260. Этот аппарат и выглядит попроще, и функций у него поменьше. Нет ни экранчика, ни массы кнопок. Зато есть главное — те же два слота для картриджей и та же шестицветная печать. Правда, 7260, в отличие от 7760, категорически не принимает серый фотокартридж. Здесь тот же набор слотов для любых флэш-карт и несколько кнопок. Печатать прямо с карточки можно, но в отсутствие экранчика — это все равно что рисовать с закрытыми глазами.

Вы должны четко

знать, ка-

кие фотографии в каком порядке были сняты, потому что печатать-

ся они будут в хронологической последовательности, начиная с последнего снятого кадра. Как вариант — можно заранее подготовить снимки для печати непосредственно на фотоаппарате.

При каждой смене картриджей устройству необходимо проводить процесс калибровки. В случае модели 7260 требуется участие пользователя, который должен смотре-

ть на тестовую страницу и отвечать на вопросы "мастера". В модели 7760 калибровка производится самостоятельно, без участия оператора. Но это все, по сути, лишь навороты, а по главному параметру — качеству

печати — принтеры абсолютно идентичны. Если, конечно, не принимать в расчет черно-белую печать — тут безусловный лидер 7760, работающий с серым фотокартриджем. Хотя, откровенно говоря, больших различий при печати черно-белых фотографий с цветным или серым картриджами мы не заметили — немного лучше передаются оттенки серого, и только.

АРХИВАРИУС

Есть чем снимать фотографии, и есть чем их печатать. А как же работать с накопленным за предыдущие "нецифровые" годы фотоархивом? Его, безусловно, нужно перевести в "цифру". Для этой цели нам понадобится сканер. В нашем распоряжении их оказалось сразу два: HP scanjet 3670 и HP scanjet 3690. Впрочем, они практически не отличаются друг от друга. 3690 выглядит интереснее, благодаря "стеклянному"



дизайну крышки, и предлагает в комплекте диск с программой для обработки изображений ArcSoft PhotoImpression, за счет чего и стоит дороже. Поэтому дальше имеет смысл рассматривать только один из них, скажем, 3690. Аппарат имеет физическое разрешение 1200 dpi и может сканировать картинки в 48-битном цвете. В его крышке есть устройство для сканирования пленок формата 35 мм. Оговоримся сразу: сканирование негативов на планшетном сканере — занятие не самое благодарное, поскольку непрофессиональный планшетник не может из маленького кадра вытянуть хорошую большую картинку. Сканирование готовых отпечатков дает лучшие результаты. Но опять же, если ваша задача — отпечатать с негатива фотографии размером 10x15 см, то возможностей сканера вам вполне хватит.

Сканировать можно двумя способами. Либо из любой прикладной программы, поддерживающей работу с TWAIN-устройствами, либо простым нажатием кнопки на лицевой стороне сканера. При этом предполагается, что на компьютере установлено прилагающееся к сканеру ПО, которое тут же возьмется за обработку помещенного в сканер оригинала, а после сохранит его в заранее обозначенной папке. С помощью дополнительных кнопок на лицевой панели можно также отправить отсканированное сразу на печать или по почте. То есть фактически мы получаем "почти что" бесплатный "почти что" ксерокс. Курс лекций на таком, конечно, скопировать будет тяжело, но подготовить документы, скажем, для паспортного стола или отдела регистрации ГИБДД — элементарно.

СОЮЗ НЕРУШИМЫЙ

Постепенно наша фотостудия начинает приобретать реальные очертания. Все, что нам нужно — это набор кабелей и... фотобумага. Фотобумага бывает, как известно, матовая и глянцевая. Для своих фотопринтеров фирма HP предлагает несколько вариантов, отличающихся качеством и форматом. В нашем распоряжении оказалось три вида формата 10x15 см — простая фотобумага HP, бумага HP premium и HP premium plus, а также несколько образцов формата A4. Самый, наверное, неожиданный тип бумаги — это переводная. Отпечатав картинку на такой бумаге, ее посредством утюга можно инсталлировать на белую майку (автор в советские времена, помнится, таким же образом переводил себе на футболку купленный в канцелярском магазине герб СССР и с гордостью потом эту футболку носил).

Начнем процесс объединения наших компонентов в единое целое. Самый очевидный способ — подключить к компьютеру и принтер, и сканер, и фотоаппарат посредством док-стан-

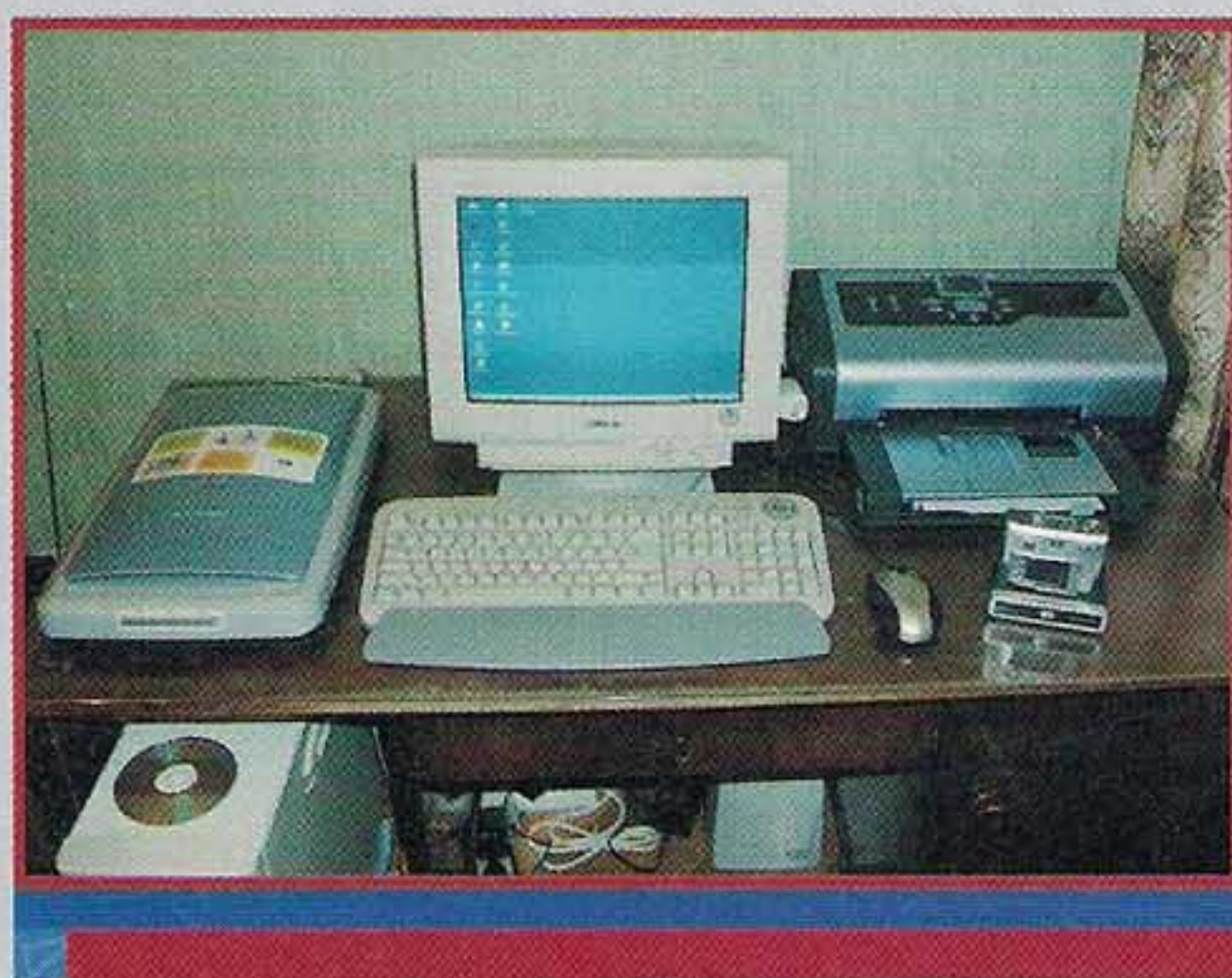


ции (или без оной), а софт от Hewlett-Packard чудесным образом свяжет все воедино. При установке программного обеспечения на вашем компьютере появится набор программ, которые работают сразу со всеми устройствами. Универсальный "HP Директор" позволяет проводить настройку любого из устройств и выполнять все основные функции — выгружать изображения, сканировать, печатать и копировать. Организация упорядоченного хранения ваших картинок поручена утилите "Галерея обработки изображений HP". Именно она каждый раз открывается при обращении к банку фотографий или после завершения сканирования. Кроме того, есть софт для создания и печати мультимедийных альбомов и записи их на CD. Но самое интересное — **HP Instant Share**. Instant Share — это возможность автоматически распечатывать или отправлять по почте фотографии после того, как они выгружены и сохранены на компьютер. Если система настроена корректно, то отправить e-mail с фотографиями далеким родственникам можно хоть со сканера, хоть с принтера (точнее, с флэш-карты), не говоря уж о фотоаппарате. Причем камера позволяет заранее подготовить файлы к печати или отправке — в памяти или на флэш-карте создается специальный файл, который обрабатывается системой Instant Share сразу после подключения камеры к компьютеру. Причем "подготовить" совсем не обязательно означает "пометить файл и указать количество копий". Можно выбрать и формат бумаги, и размер, и даже режим печати коллажей, когда на одном листе выводятся сразу несколько кадров.

Впрочем, для прямой печати даже к компьютеру подключаться не надо — камеру можно соединить с принтером напрямую (при этом совершенно неважно, подключен принтер к компьютеру или нет), и на печать пойдут отобранные вами картинки с заранее заданным количеством копий. А можно даже и не подключать, а просто перенести флэш-носитель из камеры в принтер — эффект будет тот же самый. Удобная система — фотографии гостям вечеринки можно раздать, не отходя от кассы и даже не включая компьютер (просмотреть в полный рост и отобрать снимки можно, как вариант, на телевизоре, переключив док-станцию камеры в режим TV). Конечно, имея принтер с ЖК-экраном, можно не заморачиваться и печатать, изучая снимки непосредственно на нем, но как показала практика, отметить нужные картинки проще именно на камере. А при использовании более простого печатающего аппарата 7260 (нет ЖК-экрана) без предварительной подготовки картинок камерой, как уже было сказано выше, обойтись очень сложно.

Не все просто и в плане отправки снимков по почте. Картинки как таковые адресатам не отправляются. Для начала нужно зарегистрироваться на сайте www.hpphoto.com, где вам выделяется 100 Мб дискового пространства под ваши фотоальбомы. Выбранные фотографии автоматически перекачиваются на этот сайт, а адресатам приходят письма с полной ссылкой на вашу "фотостраничку". Несомненное удобство, если хочется продемонстрировать кадры всем знакомым; да и тем, у кого нет собственной веб-страницы, пригодится. Кстати, пользоваться этим сервисом может любой желающий, не обязательно владеющий техникой HP.

Но по большому счету, печатать хорошие фотографии без компьютера — это несерьез-



но. Поэтому вооружимся соответствующим софтом и ринемся в бой.

БОРЬБА ЗА КАЧЕСТВО

Хорошо известно, на что обычно бывают похожи первые блины. Нам пришлось испортить кучу бумаги, прежде чем удалось понять, каким образом лучше всего готовить картинку к печати. Главное в этом деле — качественный источник с разрешением не меньше 1600x1200 точек (здесь и далее речь будет идти о фотографиях самого ходового размера 10x15 см). Чтобы все корректно отпечаталось, фотография должна иметь правильное разрешение и правильный размер. К примеру, нам нужно отпечатать снимок с нашей камеры. В свойствах снимка видим: размеры 2048x1536 точек, разрешение 72 dpi, размеры печати 72x54 см. Если все так и оставить, то на листе фотобумаги мы получим лишь кусочек от всей фотографии, при этом он окажется растянут на весь лист. Поэтому первым делом меняем разрешение на 300 dpi (количество пикселей сразу соответственным образом возрастает) и размеры печати на нужные нам 10x15 см (на самом деле получается 15x11 см, но тут уж либо жертвовать частью картинки, либо заранее обрезать ненужное с боков). В "Фотошопе", например, все это делается в одном окне — "Размер изображения". После этой процедуры картинка приобретает размер 1772x1329 точек, т.е. она изначально имела небольшой запас. А

вот менять разрешение на 600 dpi в данном случае не имеет никакого смысла, потому что размеры картинки путем интерполяции увеличатся до 3543x2657 точек, что превосходит источник, а потому качества не добавит, но увеличит время обработки. Если же картинка изначально большая, то можно экспериментировать и с более высоким разрешением. Однако печатать в любом случае рекомендуем с разрешением не меньше 600 dpi. Впрочем, принтер вам меньше и не предложит, если, конечно, не использовать режим черновой печати. Кроме него, есть режимы быстрой печати, обычного, "наилучшего" (по терминологии HP) и максимального качества. В принципе, нормальные кадры фотографического вида печатаются уже в режиме среднего качества, но "наилучший" режим

предпочтительнее (оба печатают с разрешением 600 dpi, но в последнем лучше обрабатываются цвета). Если картинка большая и есть желание выжать из принтера все, на что он способен, то стоит использовать режим максимального качества: это печать с оптимизированным разрешением 4800x1200 dpi.

Бумагу, понятно, лучше использовать самую качественную. Обычная бумага HP photo paper (каталожный номер — c7894a) нам не очень понравилась — различимы горизонтальные полосы, да и с передачей цветов не все гладко, зато она очень быстро сохнет. Снимки, сделанные на более плотной бумаге HP premium (q1991a), выглядят явно лучше, но сохнут дольше, поэтому с ними надо обращаться аккуратнее. HP premium plus (q1979a) теоретически должна быть еще качественнее, но едва ли вам удастся обнаружить различия без пристального рассматривания двух картинок. Также нам очень понравилась матовая фотобумага (мы использовали c5961a формата A4) — она неплохо скрывает цветное зерно, ежели таковое имеется в кадре. Кстати, при печати нужно обязательно проверять, какой тип бумаги установлен в параметрах, иначе вас может ожидать неприятный сюрприз.

ЗА КАЛЬКУЛЯТОРОМ

Попробуем теперь подсчитать приблизительную стоимость одного отпечатка размером 10x15 см. Струйные картриджи №57 (каталожный номер — c6657ae) и №58 (c6658ae) официальные дилеры Hewlett-Packard продают соответственно за 26\$ и 31\$. Хватает их, если верить про-

изводителю, на 180 фотографий. 60 листов бумаги HP premium стоят 17\$, следовательно, цена одного листа — 28 центов (также существуют упаковки по 20 листов, но их покупать менее выгодно). Выходит, что себестоимость одной фотографии, напечатанной в домашних условиях, равна 60 центам или 18 рублям.

По сравнению с ценой услуг профессиональных фотостудий — немного дороговато, и потому большие объемы

печати лучше все-таки поручать профессиональным лабораториям. А маленькие шедевры, любовно доведенные до совершенства и навечно сохраненные в цифровой ипостаси, конечно, удобнее и дешевле лепить самому.

Теперь подсчитаем, во что же нам обошлась сама фотостудия. Будем исходить из цен, которые предлагают официальные дилеры. Фотокамера HP photosmart 735 стоит 297\$, сканер HP scanjet 3690 — 152\$, а фотопринтер HP photosmart 7760 — 213\$. Итого — 662\$. Добавим, что эту сумму можно существенно уменьшить. К примеру, принтер HP photosmart 7260 при том же качестве печати гораздо дешевле — всего 108\$. Кроме того, в линейке фирмы есть



еще одна промежуточная модель 7660 стоимостью 167\$. Этот принтер очень похож на 7760, но не обладает цветным графическим дисплеем. Сканер вполне можно заменить на HP scanjet 3670, который стоит 118\$. Фотоаппарат можно взять и без док-станции, что позволит сэкономить еще 53\$ (но мы бы не рекомендовали отказываться от столь удобного устройства). В итоге получается, что минимальная стоимость аппаратуры — 470\$.

В ДОРОГУ

Надеюсь, уважаемый читатель еще не забыл о том, что комплектов у нас получилось два? Второй комплект мы назвали «мобильным». Неудивительно — сканер HP photosmart 1200 формата 10x15 лишь немногим больше толстой институтской тетради, а фотопринтер HP photosmart 245 по габаритам можно сравнить со стопкой из четырех видеокассет. Несмотря на столь малые размеры, это абсолютно полноценные аппараты.

Сканер мобилен даже по своей идеологии — возможность подключения к электрической сети для него просто не предусмотрена. Питание — либо от четырех пальчиковых батареек, либо от USB-кабеля. Оптическое разрешение — 1200 dpi при 32-битном цвете. Более того, в HP photosmart 1200 наличествуют слоты для Compact-Flash и SD-карт. Есть также ЖК-дисплей и четыре кнопки (включения, уровня качества, печати и сканирования). Собственно, все операции осуществляются именно ими, так как сканер нельзя использовать как стандартное TWAIN-устройство. Оперировать агрегатом предельно просто — нажатием одной кнопки. Если сканер не подключен к компьютеру, то сосканированное изображение будет записано на флэш-носитель, а если подключен, то картинка попадет сразу в «Галерею обработки изображений HP». При включенном режиме печати кадр тут же отправится на принтер — Instant Share в действии.

Еще одна фишка несомненно достойна внимания. Дело в том, что photosmart 1200 позволяет сканировать изображения размером куда больше обычной фотографии 10x15. Для этого нужно удалить со сканера крышку и установить на компьютер программу ArcSoft Panorama Maker (которая находится на диске с драйвером в каталоге со скромным названием Bonus). Большую картинку нужно мысленно разбить на несколько частей формата 10x15 и последовательно их сканировать с небольшим перекрытием. Полученные файлы элементарно соединяются вышеупомянутой программой, причем найти место соединения вам вряд ли удастся, если, конечно, вы не сильно перекосили один из фрагментов. В случае необходимости обрезать лишнее можно одним движением мыши. В общем, достойный софт.



Принтер HP photosmart 245 от батареек не работает. Но без электрической сети тоже может обойтись — в комплекте есть адаптер для питания от автомобильного прикуривателя. Этот аппарат ориентирован исключительно на печать фотографий размером 10x15. В отличие от рассмотренных выше моделей он работает

и целом, мы пришли к выводу, что трехцветная печать не так уж сильно проигрывает шестицветной, хотя шестицветная безусловно дает более реалистичную картинку.

Такой вот забавный мобильный комплект получился у нас. Можно взять с собой в отпуск, чтобы дарить девчонкам фотографии и сканировать открытки, выдавая за свои снимки. Или, к примеру, делать копии фотографий новых знакомых. Подделывать экскурсионные билеты, загранпаспорта и иностранную валюту тоже можно, но ввиду явной незаконности не рекомендуется. Как вариант, можно обосноваться на Красной площади с вывеской «Моментальная фотография» на трех языках. Главное тут — заключить договор с милицией, ведь принтер придется подключать к автомобильному аккумулятору, а других автомоби-

лей, кроме милицейских, на главной площади страны нет.

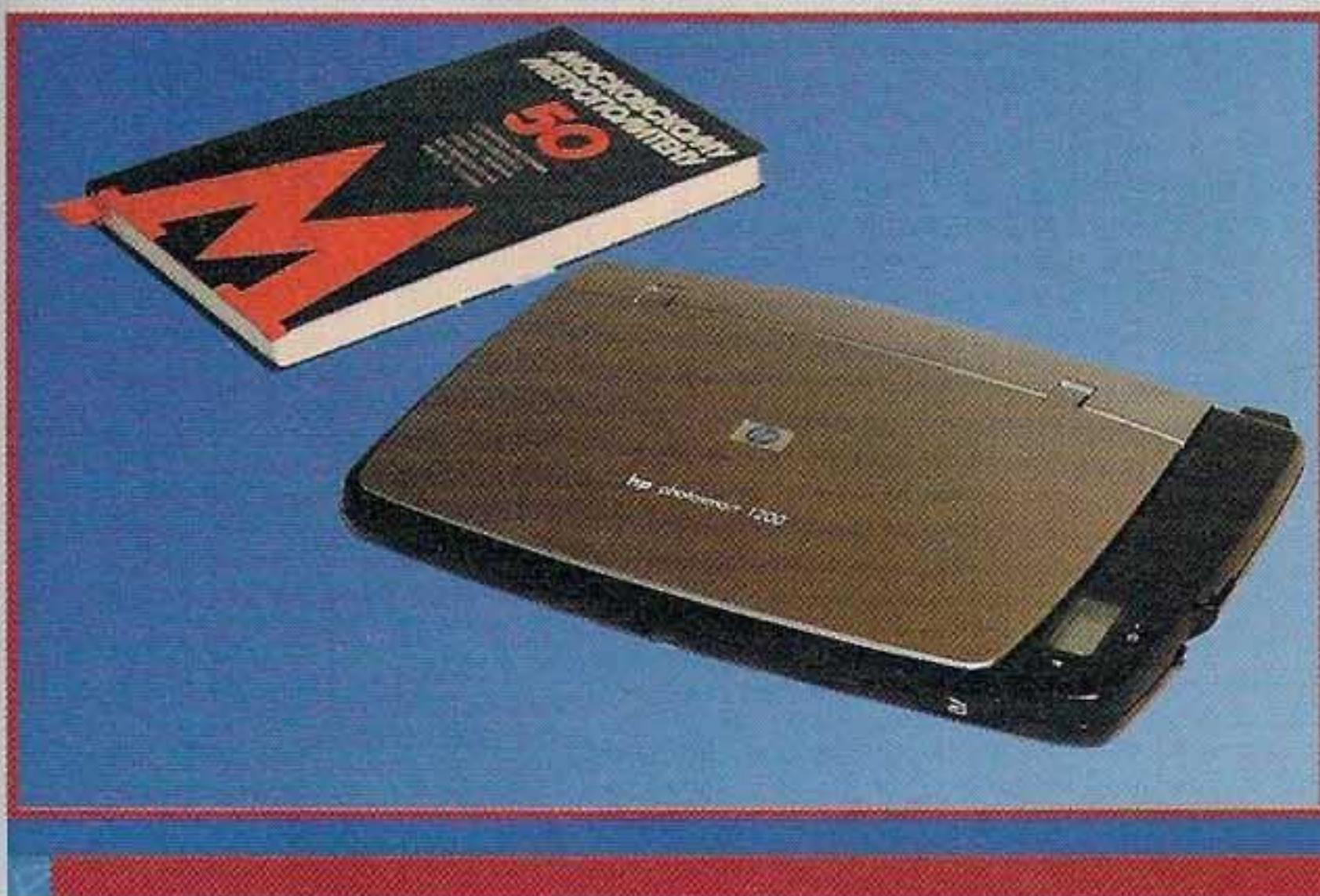
Традиционно прикинем стоимость комплекта: сканер HP photosmart 1200 — 92\$, принтер HP photosmart 245 — 164\$, вышеописанный фотоаппарат HP photosmart 735 (в данном случае без док-станции) — 244\$. Получается ровно 500\$. Кроме того, сюда стоит добавить

стоимость SD-карточки, которую можно использовать в любом из трех аппаратов.

СНЯТО!

Как мы уже отмечали, цифровая технология сегодняшнего дня предоставляет любителям и профессионалам чрезвычайно интересные возможности. Рассмотренные комплекты — лишь избранные нами варианты из множества подобных. В зависимости от финансовых фондов и запросов можно подбирать различные компоненты для организации цифровой домашней фотостудии. Например, потратиться на принтер с технологией восьмицветной печати (к двум цветным добавляется серый фотокартридж) или на сканер с лотком для автоматической подачи фотографий...

За предоставленную аппаратуру благодарим российское представительство компании Hewlett-Packard (www.hp.ru).



Удивительно, но по качеству сканирования HP photosmart 1200 не уступает своим более крупногабаритным собратьям. Более того, цветовой баланс изображения без всякой дополнительной коррекции практически идентичен оригиналу. Да и файлы получаются весьма компактными, причем следов компрессии на изображениях не видно. Единственный обнаруженный нами огрех — едва заметная полоска по центру, весьма напоминающая горизонтальные полосы в мониторах Sony. Откуда она взялась — непонятно. Предположительно — это издержки компактности или брак.

маге, сделанных с максимальным качеством. Как и следовало ожидать, при трехцветной печати хуже передаются полутона и резче выглядят переходы между цветами. Отчетливее видно цветное зерно. Гамма воспроизводится менее естественно, но именно благодаря этому снимок выглядит свежее и ярче. В общем

только с одним картриджем (цветным №57 или серым №59), обеспечивая только трехцветную печать. В свете этого нам было очень интересно сравнить различия между трехцветным и шестицветным методами печати. Сравнивали два одинаковых отпечатка на одинаковой бу-





ПРОСТАЯ АРИФМЕТИКА

Тестирование акустики формата 2.1

Сергей Сумин / sumin@igromania.ru

Простая арифметика. Именно так можно охарактеризовать, в двух словах, все аудиосистемы формата 2.1 (то есть один сабвуфер и два сателлита). На "лестнице рангов" компьютерной акустики они стоят ниже, чем системы 5.1 — но выше, чем обычные колонки без сабвуфера. Хотя и тут все относительно. В природе существуют как очень дорогие (более 500 у.е.), так и феноменально дешевые (менее 10 у.е.) комплекты. В данном конкретном случае мы расскажем об акустике ценовой категории до ста долларов. Данная "разновидность" предназначена в первую очередь для начинающих любителей добротного звука и меломанствующих геймеров. Причем рассматриваемые системы хороши, по большей части, именно в тандеме с компьютером — хотя прекрасно подойдут и для подключения к CD- или к MP3-плеерам.

Мы провели пользовательский тест некоторых акустических систем, отобрав технику, доступную в широкой продаже и предлагаемую большинством российских вендоров. В процессе тестирования использовалась звуковая карта Creative Sound Blaster Audigy 2. При проверке акустики прослушивались роковые, классические и электронные композиции. В качестве игрового бенчмарка, богатого спецэффектами и стоящего на переднем краю технологий, был выбран Unreal Tournament 2003. Главным показателем качества и практической полезности акустики для геймеров была правильная работа системы EAX (см. "По понятиям"). По общему мнению, именно эффект звукового присутствия наравне с графикой и геймплеем создает реалистичную атмосферу в современных играх.

CREATIVE INSPIRE T2900



Модель: Creative Inspire T2900

Особенности: Изюминкой линейки Inspire T является двухполосная конструкция колонок-спутников, заимствованная из мира hi-fi систем.

Каждая из колонок снабжена двумя отдельными динамиками для воспроизведения высоких и средних частот. Это конструктивное решение должно обеспечивать более плавный переход между высокими и средними частотами и более четкую, чистую и сфокусированную звуковую картину. Сабвуфер выполнен в деревянном корпусе, что также благоприятно сказывается на качестве басов. Система поставляется с фирменным многофункциональным проводным пультом ДУ — Audio Control Pod, снабженным портом M-Port (он же USB), а также гнездом для наушников и Line-In разъемом.

Размеры: Сабвуфер — 168 x 234 x 284 мм, колонки — 67 x 92 x 166 мм (здесь и далее: глубина x ширина x высота).

Дизайн: Довольно строгое исполнение под лозунгом "ничего лишнего". Система подойдет для использования как дома, так и на работе. Сателлиты оснащены металлическими подставками; цвет всех компонентов системы — черный.

Материал: Сателлиты — пластик, сабвуфер — дерево.

Мощность: Сателлиты — каждый по 6 Вт (по системе RMS, см. "По понятиям"), сабвуфер — 17 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Система была изначально предназначена для любителей музыки — и результат оправдал ожидания. Две двухполосные колонки обеспечивают отличную интеграцию вокала и инструментов во всем частотном диапазоне: от мягких высоких и детализированных средних частот до глубоких, мощных басов. При прослушивании различных композиций воссоздается отличная стереопанорама, а сабвуфер компенсирует все мелкие огрехи, которые возникают на низких частотах. На максимальных установках T2900 начинает немного фонить, но это явление легко устраняется с помощью регуляторов громкости колонок и саба. На среднем уровне громкости резонансов и паразитных призывков не слышно.

Тестирование игр: Нас в первую очередь интересовала работа системы EAX. Выяснилось, что эффект присутствия система воспроизводит отменно, но максимальную громкость лучше выставлять только находясь в наушниках, поскольку люди, стоящие рядом, могут попросту оглохнуть (а так оглохнете только вы). Музыкальная тема на заднем фоне не теряет в каче-

стве даже несмотря на грохот взрывов и стрельбы; звук насыщенный и четкий.

Общее впечатление: Отличные колонки, как для офиса, так и для дома. Достойно справятся со всем набором функций — и с играми, и с музыкой. А денег стоят смешных. Особенно порадовал пульт, который всегда под рукой — в отличие от некоторых систем, где органы управления принято располагать в труднодоступных для пользователя местах.

Цена: \$59

CREATIVE INSPIRE P380



Модель: Creative Inspire P380

Особенности: Эта модель похожа на описанную выше. Кроме того, P380 является адаптированным и сокращенным вариантом популярной акустической системы Creative Inspire P580 (колонки стандарта 5.1). Фактически отличия одной от другой — только в количестве сателлитов (у P580 — пять, у P380 — два). Комплект P380 традиционно оснащен "фирменным" проводным пультом дистанционного управления.

Размеры: Сабвуфер — 170 x 170 x 260 мм, колонки — 95 x 80 x 135 мм.

Дизайн: Строгое, стильное оформление. Ничего лишнего; в черном цвете.

Материал: Сателлиты — пластик, сабвуфер — дерево.

Мощность: Сателлиты — каждый по 6 Вт (RMS), сабвуфер — 17 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Впечатления примерно те же, что от T2900. По звучанию эти модели практически идентичны. Определенно уменьшив количество каналов и снизив цену, Creative сделала мудрый ход конем.

Тестирование игр: Все тот же устойчиво хороший результат. Необходимо отметить, что любители большой громкости не будут разочарованы, несмотря на небольшую паспортную мощность.

Хотите заявить о себе
на весь мир?

МОДЕМЫ СЕРИИ

OMNI 56K

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ИНТЕРНЕТ!

- Максимальная скорость доступа в Интернет
- Надежная связь на любых линиях
- Легкая установка и простота в обращении
- Три года гарантии



OMNI 56K PRO



OMNI 56K DUO



OMNI 56K NEO



OMNI 56K UNO



OMNI 56K MINI



OMNI 56K PCI

ZyXEL

 **Boston PC**

www.bostonpc.ru

Авторизованный дистрибьютор ZyXEL Communications Corporation

Ф-ЦЕНТР, тел.: (095) 472-64-01, www.fcenter.ru

НТ, тел.: (095) 755-55-57, www.nt.ru

ТАЙСУ, тел.: (095) 784-66-19, www.taisu.ru

ОЛДИ, тел.: (095) 105-07-00, www.oldi.ru

ТЕХМАРКЕТ, тел.: (095) 363-93-33, www.techmarket.ru

АЛЬЯНС ГРУПП, тел.: (095) 796-93-56, www.alliancegroup.ru

НИКС, тел.: (095) 974-33-33, www.nix.ru

Общее впечатление: Единственное, что стоит добавить — так это теплые слова о хорошем стереоэффекте, который создается при правильном расположении сателлитов (см. прилагающуюся в комплекте инструкцию) относительно пользователя.

Цена: \$41

MICROLAB M600B



Модель: Microlab M600B

Особенности: От акустики этой марки мы ждали только положительных эмоций, и чаяния нас не обманули. Пожалуй, лучшая система 2.1, отлично справляющаяся практически со всем диапазоном частот. Подставки колонок регулируются по высоте при помощи специальных болтов; пульта, увы, нет.

Размеры: Сабвуфер — 167 x 300 x 250 мм, сателлиты — 100 x 100 x 130 мм.

Дизайн: Довольно скучный — колонки окрашены в "технический" серый цвет. Впрочем, как мы увидим позже, дизайн в данном случае не является мерилем качества.

Материал: Сабвуфер — дерево, сателлиты — пластик.

Мощность: Сабвуфер — 18 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 7 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Так уж повелось, что в недорогих системах 2.1 на максимальной громкости многие сабвуферы начинают довольно сильно фонить. Это означает, что с высокими и средними частотами саб не справляется. У Microlab же сабвуфер интеллигентен и умеет как бы "самоустраняться" в критические моменты. В итоге — очень ровный звук на всех диапазонах, глубина и яркость звучания.

Тестирование игр: Наверное, самый лучший объемный звук, который можно услышать при "содействии" системы 2.1. Ощущение боя — непередаваемое.

Общее впечатление: Качественная, добротная система. Пожалуй, единственный недостаток — отсутствие пульта д/у и кнопка включения сабвуфера на его задней панели. Учитывая, что обычно саб находится где-нибудь под столом, это не очень удобно.

Цена: \$38

MICROLAB M500G

Модель: Microlab M500G

Особенности: "Младший брат" модели M600, хотя и со своими особенностями. Органы управления находятся на передней панели.

Размеры: Сабвуфер — 18 x 182 x 342 мм.

Дизайн: Симпатичный, аккуратный дизайн. Сине-серое цветовое решение позволяет использовать эту систему как с обычными одноцветными системными блоками, так и с "продвинутыми" — "моддинговыми" корпусами.

Материал: Сабвуфер — дерево, сателлиты — пластик.

Мощность: Общая выходная мощность



(саб+сателлиты) — 480 Вт (PMPO) или 30 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Данная акустика лучше подойдет для офиса, нежели для дома. Не очень громко, есть шумы на максимальной громкости... Но в целом — довольно добротно. Как говорится, "несмотря на..."

Тестирование игр: С играми ситуация похожая — должного эффекта присутствия не создается, система выдает негромкий, но чистый звук.

Общее впечатление: Отменная система для офиса — понравится любителям послушать на работе MP3-шки и посмотреть флэш-ролики. Не для дома, поскольку система не всегда корректно ведет себя при работе на максимальной и повышенной мощности.

Цена: \$29

MICROLAB X2-2.1



Модель: Microlab X2-2.1

Особенности: Самая мощная из представленных систем строгого дизайна. Ничего лишнего — только качество.

Размеры: Сабвуфер — 165 x 247 x 323 мм, сателлиты — 78 x 157 x 102 мм.

Дизайн: Строгий прямоугольный сабвуфер и аккуратные сателлиты черного цвета. Органы регулировки находятся на передней панели сабвуфера, кнопка включения/выключения — на задней. Это единственное неудобство, замеченное в процессе использования.

Материал: Сабвуфер — дерево, сателлиты — пластик.

Мощность: Сабвуфер — 50 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 25 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Пожалуй, лучшее качество звука из всех протестированных систем. Звук очень четкий, яркий и насыщенный. Хорошо заметна работа сабвуфера — бас четкий и глубокий. Никаких лишних и потусторонних звуков отмечено не было. Регулируя тембр и баланс, можно добиться оптимального результата при прослушивании любой музыкальной композиции. Единственное, к чему при желании можно придраться — это небольшие "фоны" при максимальной громкости.

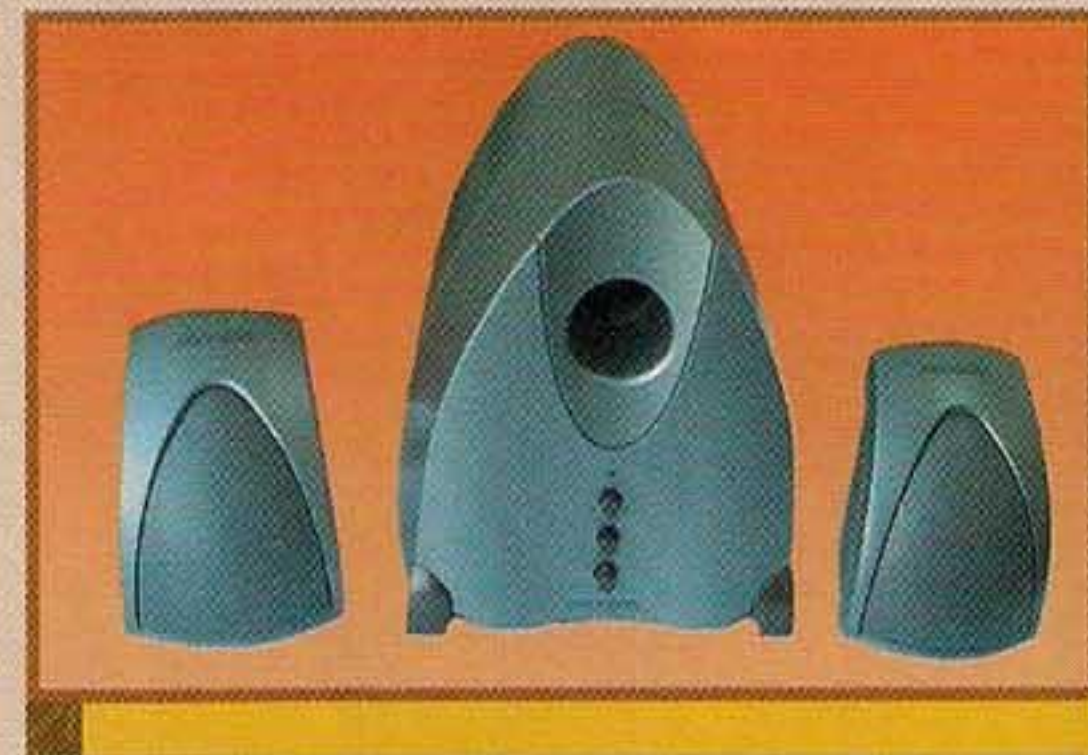
Тестирование игр: Оторваться от игры без посторонней помощи сложно — настолько

правдив эффект присутствия. Система отлично воспроизводит и громкие звуки пальбы, и музыкальную подложку, и шуршание шагов.

Общее впечатление: Очень хорошая система — мощная и качественная. Смело можно рекомендовать всем категориям меломанов.

Цена: \$45

MICROLAB E50 (METAL)



Модель: Microlab E50

Особенности: Необычный дизайн.

Размеры: Сабвуфер — 240 x 205 x 240 мм.

Дизайн: Космический. Цветовая гамма — серо-стальная. Особенно радует глаз сабвуфер.

Материал: Сабвуфер — дерево, сателлиты — пластик.

Мощность: Общая выходная мощность (саб+сателлиты) — 26 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Присутствуют ощутимые "фоны" на максимальной громкости, саб порой ведет себя просто некорректно, особенно во время интенсивных звуковых потоков, — рок как бы не "переваривается" до конца. Басы неестественные и глухие.

Тестирование игр: После Microlab X2 вообще сложно воспринимать всерьез другие акустические системы; тут же ситуация еще усугубилась тем, что рассматриваемая модель на большой громкости ведет себя весьма капризно. Дребезг, шумы и помехи.

Общее впечатление: Хороший дизайн, но звучок — средненький.

Цена: \$34

GENIUS SW-M 2.1 SLIM



Модель: GENIUS SW-M 2.1 Slim

Особенности: Типичные офисные колонки, годные разве что для просмотра скачанных при помощи казенного интернета мультимедиа "Мая".

Размеры: Сабвуфер — 114 x 240 x 78 мм, сателлиты — 110 x 202 x 81 мм.

Дизайн: Английское слово *slim* ("тонкий") в названии полностью передает сущность системы — очень узкие колонки и маленький сабвуфер. Цвет — серый. Кнопки управления на передней панели.

Материал: Сабвуфер и сателлиты — пластик.

Мощность: Общая выходная мощность (саб+сателлиты) — 320 Вт (PMPO).

Магнитное экранирование: Нет.

Тестирование музыки: Одним словом — тихо. Сабвуфер практически не слышен при нормальной громкости, а на большой, наоборот, слышатся только низкие, причем плохо обработанные частоты. Очень может быть, что без саба эти колонки ничего бы не потеряли.

Тестирование игр: С играми та же ситуация, что и с музыкой. О качественной работе EAX не может быть и речи.

Общее впечатление: Дешевые колонки для рабочего стола в кабинете. Кроме прочего, при тестировании был отмечен сильный запах клея, исходящий от нагревшейся за время тестирования системы. Данный факт говорит о не очень хорошем (мягко говоря) качестве сборки.

Цена: \$37,5

TEAC POWERMAX 600

Модель: TEAC PowerMax 600

Особенности: Довольно необычная акустическая система, интересная в первую очередь дизайном.

Размеры: Сабвуфер — 184 x 225 x 230 мм, сателлиты — 96 x 120 x 125 мм.

Дизайн: Космический. Хотя — сабвуфер чем-то напоминает радиоприемник середины прошлого века. Кнопки управления звуком находятся на одной из колонок, на сателлитах также есть мигающие в тон сабу лампочки. В общем, космос.



Материал: Только пластик.

Мощность: Сабвуфер — 15 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 5 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: "Содержание" данной акустической системы нас не порадовало. Тихо и грубо — это вкратце. На большой громкости появляются страшные "фоны", так что даже хочется отключить сабвуфер. Этого, кстати, сделать нельзя, так как громкость сателлитов и саба регулируются одной кнопкой.

Тестирование игр: А вот с играми, как ни странно, все выглядело нормально. EAX рельефен и правдоподобен. Увы, на самой большой громкости "фон" все равно есть, но находится в допустимых пределах и игре не мешает.

Общее впечатление: Чистопородная акустика для игрушек и игроков. Для музыки — не рекомендуется.

Цена: \$67

DEFENDER SPK P2.1



Модель: DEFENDER P2.1

Особенности: Так же, как и GENIUS Slim, — это офисная акустическая система, от которой априори не стоит ожидать слишком многого.

Размеры: Сабвуфер — 120 x 210 x 270 мм, сателлиты — 87 x 87 x 107 мм.

Дизайн: Оригинальный дизайн сабвуфера, типовые сателлиты.

Материал: Пластик.

Мощность: Сабвуфер — 15 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 5 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Нет.

Тестирование музыки: Ничего особенно хорошего и ничего особенно плохого. В то же время лучше, чем GENIUS, — непонятно чем, но лучше. Наверное, дело в том, что практически не слышно сабвуфера...

Тестирование игр: Явно не для игр в стрелялки. Крестики-нолики, шахматы — это да.

ПО ПОНЯТИЯМ

Сателлиты: они же колонки, подключаемые к сабу и воспроизводящие по одному отдельному каналу каждая. Динамики в сателлитах определяют качество звука акустической системы. В простейших акустических системах, о которых и идет речь в статье, устанавливаются широкополосные динамики: по одному на колонку. В колонках более дорогих акустических систем используют раздельные динамики для воспроизведения высоких частот. Основным динамик в этом случае предназначен для воспроизведения низких и средних частот: чем больше размер динамика, тем лучше он воспроизводит низкие частоты.

Сабвуфер (саб): низкочастотный динамик, предназначенный для передачи самых низких частот, так называемых "басов". Основных типов сабвуфера два: корпусные и Free Air. Free Air-сабвуфер не нуждается в корпусе и выглядит как обычный динамик. Поверхность, куда встроен Free Air саб, используется как экран — то есть звуковые волны отражаются непосредственно от нее, а не от корпуса, как в корпусных сабах. Громкость (отдача) — у них небольшая, присутствует запаздывание сигнала, но при этом они имеют достаточно ровные амплитудно-частотные характеристики (АЧХ). Корпусные сабвуферы делятся на три типа: бандпассовые сабвуферы — это самые громкие сабы, с хорошей отдачей; сабвуферы закрытого объема представляют собой закрытый корпус с динамиком наружу, имеют минимальную отдачу и отличную АЧХ; фазоинверторные сабвуферы представляют собой корпус с динамиком внутри и отверстием для лучшей отдачи с тыльной стороны диффузора, имеют неплохую отдачу, но присутствует запаздывание сигнала.

Кроме того, сабвуферы бывают активные и пассивные. Для подключения пассивного саба потребуется дополнительный усилитель, но в то-

ком варианте может получиться полноценный бас. У активного сабвуфера усилитель уже встроен, обходится дешевле, но по качеству уступает внешнему варианту.

Диффузор: подвижная часть динамика, похожая на рупор, которая направлена на слушателя. Качество звучания (особенно когда речь идет о высококлассной аппаратуре) зависит от материала, из которого изготовлен диффузор.

Материал: обычно используют ударопрочный полистирол, который неоднозначно и не в лучшую сторону влияет на качество звука. В последнее время в качестве материала корпуса все чаще используют композиционный материал MDF, что существенно улучшает воспроизведение низких частот и приближает качество звука к звуку профессиональных систем. Деревянный корпус сабвуфера улучшает качество звучания. Популярным материалом среди производителей акустики является АВС-пластик. Это ударопрочный материал со средними звуковыми характеристиками и богатой сферой применения.

Мощность: определяется параметрами используемых динамиков и зависит от применяемой микросхемы усилителя — и это ни в коем случае не громкость! Максимальная синусоидальная мощность (RMS) — это мощность непрерывного синусоидального сигнала, который акустическая система выдерживает без механических и тепловых повреждений. Максимальная кратковременная мощность (она же PMPO) — это мощность, которую акустическая система выдерживает без повреждений в течение короткого времени. Считается, что RMS примерно в 10-60 раз меньше, чем PMPO. Большие цифры мощности не говорят об особой крутизне. Многие производители предпочитают указывать общую выходную мощность — то есть суммарную мощность сабвуфера

и сателлитов.

Магнитное экранирование: должно исключать влияние магнитного поля динамиков и силовых трансформаторов на монитор и магнитные носители информации.

EAX: помогает создавать ощущение реальности событий, происходящих на экране монитора, создает целый мир вокруг источников звука — так называемую виртуальную звуковую среду окружения. Эта звуковая среда создается за счет моделирования реверберации (см. далее) и отражения звуков, исходящих со всех сторон от слушателя. Волны отраженных звуков и реверберации, достигая игрока, дают ему возможность составить представление о природе окружающей среды — размерах помещения, отражающих свойствах стен и многом другом.

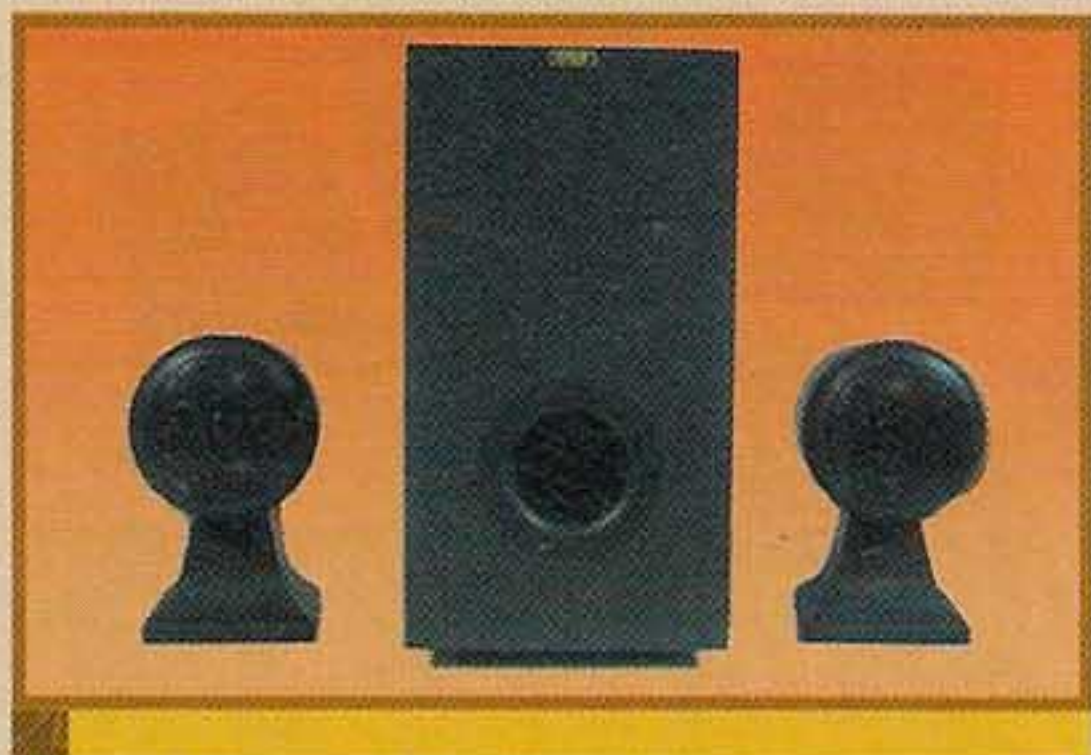
Реверберация: сопровождает любой звук, возникший в естественной акустической среде. Возникает при отражении звуковой волны от каких-либо препятствий. Отражившись, волна возвращается в исходную точку. Поэтому при восприятии звука можно различить как его прямой источник, так и многочисленные отражения от ближайших поверхностей-преград.

Амплитудно-частотная характеристика (АЧХ): определяет границы воспроизводимых частот "в длину" и "в высоту". При ее рассмотрении стоит обратить внимание на величину неравномерности (хотя этот параметр редко указывается). Если в инструкции есть график этой характеристики, то хорошей системой будет та, у которой нет резких взлетов и провалов. В противном случае качество звучания будет не на высоте.

Отношение сигнал/шум (SNR): преобладание уровня сигнала над уровнем шума. Чем больше этот показатель в техпаспорте, тем лучше качество звучания (измеряется в децибелах — дБ).

Общее впечатление: Офис — стандарт. Такими в щедрых компаниях принято комплектовать казенные компьютеры отличившихся менеджеров. Но! Это хорошая офисная акустика.
Цена: \$25,7

SVEN SPS-828



Модель: SVEN SPS-828

Особенности: Система, которая не должна, не имеет права разочаровывать — но все же, все же... Особенно поразило расположение регуляторов громкости — они находятся на задней панели сабвуфера. Видимо, инженеры-проектировщики рассчитывали на то, что руки среднестатистического пользователя имеют как минимум четыре сустава и метр в длину.

Размеры: Сабвуфер — 180 x 220 x 330 мм, сателлиты — 130 x 103 x 185 мм.

Дизайн: Сабвуфер исполнен в традиционном стиле, с большим диффузором (см. "По понятиям") на передней панели, сателлиты на удобных подставках сделаны в форме бочонков.

Материал: Сабвуфер — дерево, сателлиты — АВС-пластик (см. "По понятиям").

Мощность: Сабвуфер — 25 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 15 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: В принципе, все хорошо. И классика, и хаус звучали отлично, но когда мы стали слушать рок, сабвуфер начал фонить — не смог справиться с высокими и средними частотами. В итоге его пришлось отключить. Отметим, что это типичная беда бытовых систем. В роковых композициях традиционно очень плотен звуковой поток, поэтому справиться с ними под силу только мощной и довольно дорогой аппаратуре.

Тестирование игр: Отлично. Насыщенный, чистый звук стрельбы и фонового саундтрека; сателлиты создают великолепный стереоэффект.

Общее впечатление: Нормальные колонки по приемлемой цене. Посоветовать можно всем. Добротная и качественно сделанная система. Единственный минус — в расположении органов управления, тянуться до них далековато.

Цена: \$48

JAZZ HIPSTER J-5901

Модель: JAZZ Hipster J-5901

Особенности: Главная особенность этой системы — дизайн.

Размеры: Сабвуфер — 150 x 261 x 150 мм, сателлиты — 105 x 195 x 105 мм.

Дизайн: Если смотреть сверху, то сабвуфер и сателлиты имеют каплевидную форму; при виде спереди можно отметить, что вся система выполнена в форме "башен", то есть вытянута вверх. Места на рабочем столе потребует немного.

Материал: Пластик.

Мощность: Сабвуфер — 6 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 1,5 Вт (RMS).



Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: Система воспроизводит музыку вяло и неубедительно. Причина — маломощные сателлиты и сабвуфер, который захватывает исключительно низкие частоты. Звук местами начинает хрипеть. При этом электронные композиции звучат просто идеально, но это только потому, что они не так сложны и интенсивны, как рок или классическая музыка.

Тестирование игр: Эффект присутствия заметен, но среди протестированных систем его можно охарактеризовать как "средний". Периодически случаются срывы на хрип на максимальной громкости, да и сама эта громкость не так уж и велика.

Общее впечатление: С этой системой хорошо смотреть фильмы. Объемное стерео и достаточный для кинобоевиков бас. Со всеми остальными задачами J-5901 справляется на четверку. Идеально подойдет для домашнего применения и для игр, но едва ли понравится привередливым меломанам.

Цена: \$22

JAZZ HIPSTER J-8901



Модель: JAZZ Hipster J-8901

Особенности: В первую очередь, дизайн. Также к особенностям можно отнести и наличие проводного пульта д/у с одним регулятором, который управляет и мощностью сабвуфера, и громкостью сателлитов.

Размеры: Сабвуфер — 206 x 224 x 230 мм, сателлиты — 95 x 110 x 110 мм.

Дизайн: Сабвуфер и колонки выполнены в форме обрезков водопроводных труб. Цвет сателлитов — красный, сабвуфера — черный. Индустриализм "во плоти".

Материал: Пластик.

Мощность: Сабвуфер — 12 Вт (RMS), сателлиты — каждый по 4 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Есть.

Тестирование музыки: У сабвуфера окно диффузора находится внизу, на "днище". Из-за этого от дребезжания избавиться практически невозможно, хотя мы ставили саб не только на стол, но и на пол, а также держали на весу. Вторая проблема связана с пультом д/у. Все-таки лучше иметь отдельные органы управления сателлитами и сабвуфером. Если саб работает не очень хорошо, то его хотя бы можно "притушить". Но в общем и целом, если не при-

нимать во внимание периодический мелкий дребезг, музыка в исполнении J-8901 звучит очень бодро.

Тестирование игр: С играми ситуация диаметрально противоположная. EAX работает отлично. Но добавим, что для достижения лучшего эффекта необходима очень ровная поверхность или подставка, при которой саб будет находиться на возвышении и воздушный поток не будет сталкиваться с поверхностью.

Общее впечатление: Игры лучше, чем музыка. Гораздо лучше. Так что порекомендовать эту систему можно в качестве игровой мультимедийной акустики.

Цена: \$36

ALTEC LANSING ACS340



Модель: Altec Lansing ACS340

Особенности: Органы управления расположены на правом сателлите. Создается впечатление, что это система появилась в нашем веке при помощи машины времени — настолько простой и немодной она выглядит.

Размеры: Сабвуфер — 240 x 210 x 310 мм, сателлиты — 89 x 127 x 114 мм.

Дизайн: А есть ли он? Массивный сабвуфер более всего похож на прибор с засекреченного военного объекта советских времен.

Материал: Пластик.

Мощность: Сабвуфер — 27 Вт (RMS), сателлиты — 13 Вт (RMS).

Магнитное экранирование: Только сателлиты.

Тестирование музыки: Сабвуфер залихватски "ухает" и "бухает" в самых неожиданных местах, когда, по идее, его работа должна быть наименее заметна. К тому же на сабе нет магнитного экранирования, и звонок мобильного вносит несколько свежих нот в музыкальную тему. Есть и хрипы, и фон. Качество музыки — на троечку.

Тестирование игр: С играми ситуация лучше, но тоже не фонтан. Многие эффекты замылены, фоновая тема "хрюкает", и опять же отмечены яркие басы в совершенно неуместных ситуациях.

Общее впечатление: Странное и не очень хорошее. Намаявшись с поиском розетки для вилки британско-сингапурского стандарта (в комплекте идет именно такая), получить столь среднее качество звучания — немного обидно. Да и подобный дизайн уже давным-давно не актуален.

Цена: \$53

За предоставленное на тестирование оборудование благодарим:

— Восточно-европейское представительство компании **Creative** в Варшаве (www.europe.creative.com), компании **NAK Microware** (www.nak.ru), **Невада** (www.nevada.ru), **Пирит** (www.pirit.ru), **ULTRA Computers** (www.ultracomp.ru), **ICOMPEX** (www.icompex.ru) и **TOP** (www.tortrade.ru).

НОВИНКИ РЫНКА

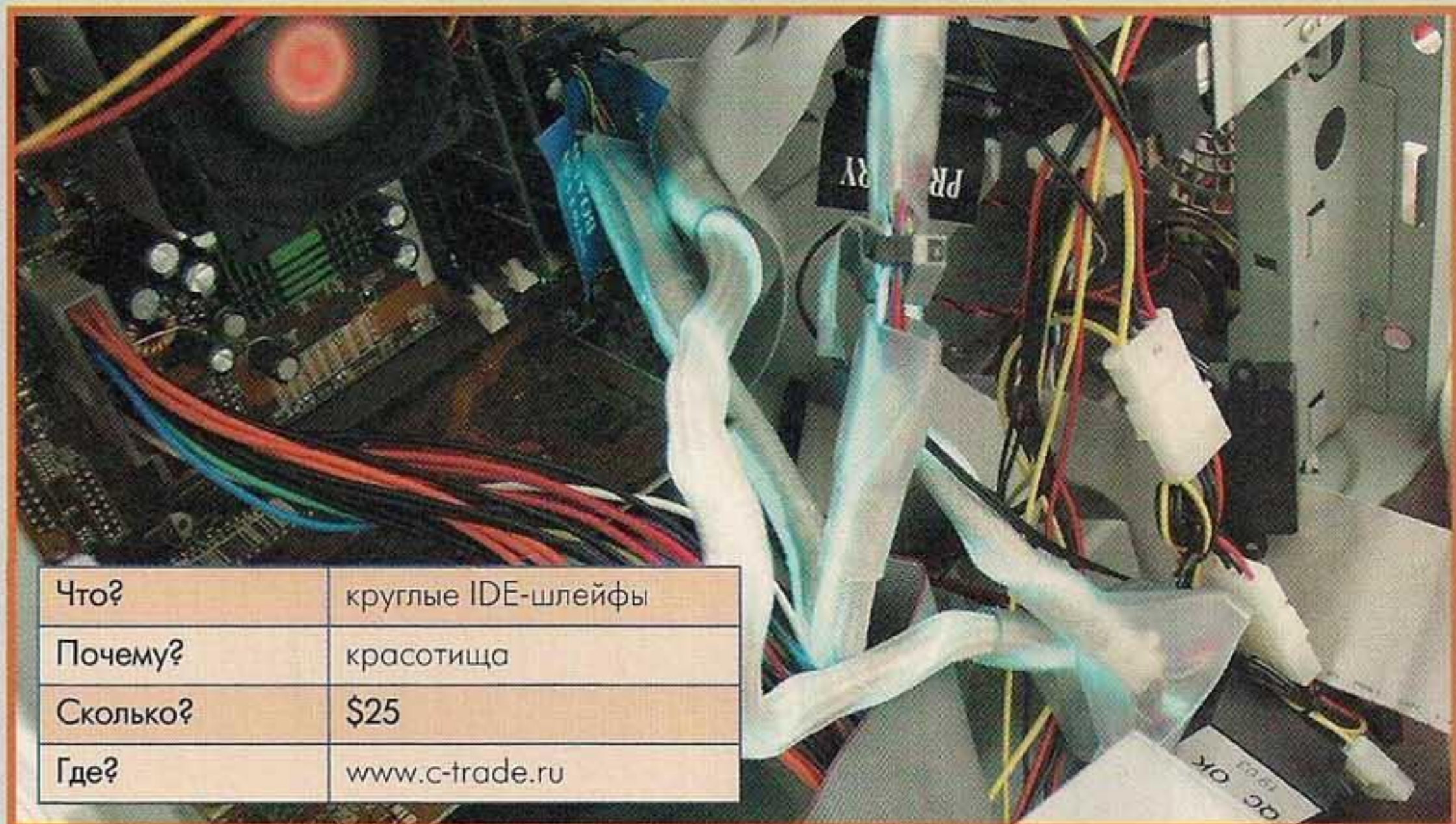
Дядя Федор / fedor@igromania.ru

Симпатичные моддинговые IDE-кабели с неоновой подсветкой. Отличная замена стандартным — плоским и громоздким — шлейфам. Идеально подойдут для целей кустарного моддинга.

Главная изюминка Gembird IDE cable — неоновые лампочки цвета морской волны, подсвечивающие корпус компьютера изнутри. Несколько вариантов расположения подсветки (в линию, в строчку, по спирали) и длины (45 или 62 см) позволяют творчески подойти к украшению своего системного блока. Кроме того, шлейфы снабжены надежной изоляцией, предотвращающей перегрев и создание наводок. Круглая форма уменьшает размеры кабеля, что очень кстати в корпусах маленького размера, а также не создает помех потокам воздуха от вентиляторов.

Каждый разъем на шлейфе дополнен специальным "хвостиком" из плотной бумаги. С его помощью намного удобнее вытаскивать шлейф из устройства.

GEMBIRD IDE CABLE



Что?	круглые IDE-шлейфы
Почему?	красотища
Сколько?	\$25
Где?	www.c-trade.ru

N-GAGE
NOKIA

**Мобильное
интерактивное
игровое устройство**

САЛОНЫ СВЯЗИ
DIXIS

официальный
дистрибьютор



СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ
\$360
СПЕЦИАЛЬНОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

- 135 гр.
- GPRS, JAVA, MMS
- GSM: 900/1800/1900
- MP3-плеер, FM-радио
- 3D-графика, стереозвук
- многопользовательский режим через Bluetooth

КУПИ N-GAGE

**в одной из 4-х компаний
и ПОЛУЧИ в подарок:**

- фирменный чехол **N-GAGE**
- гарантию 3 года
- VIP-пропуск

на N-GAGE mega-party

САЛОНЫ СВЯЗИ
DIXIS

(095) 722-2222
(812) 103-7272
www.dixis.ru

М.видео

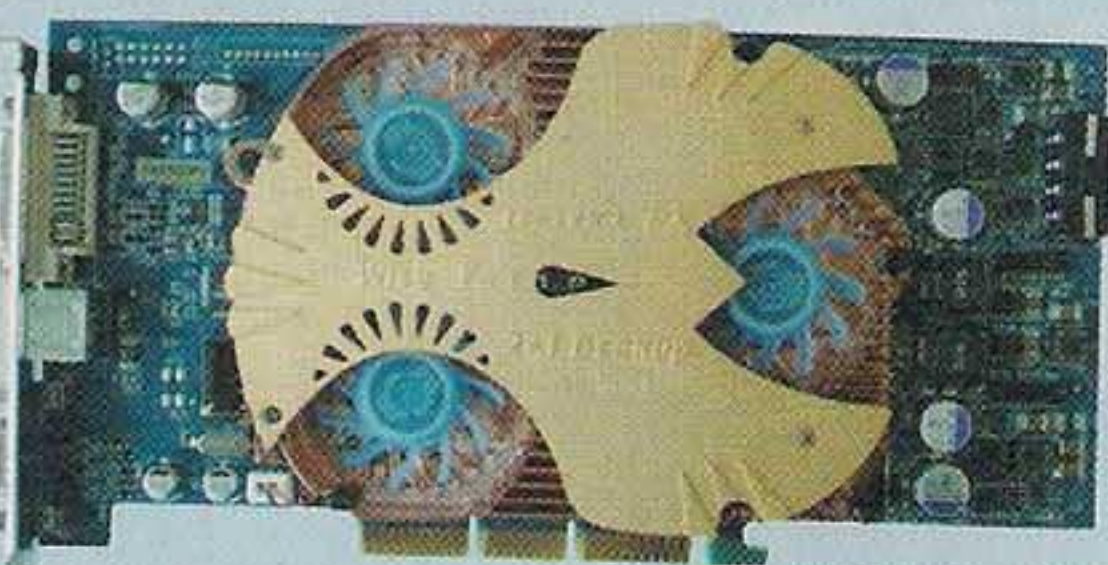
(095) 777-777-5
(800) 200-777-5
www.mvideo.ru

**ТЕХНО
СИЛА**

(095) 777-8-777
(812) 322-9263
www.tehnosila.ru

МИР
создан для тебя

(095) 780-0000
(800) 200-2-800
www.mirinfo.ru



ALBATRON FX5900PV

Очередная плата на чипе **NVIDIA GeForce FX 5900**. Из общей массы таких плат выделяется оригинальным подходом к организации системы охлаждения и лояльной

по отношению к покупателю ценой.

Почти всю внешнюю поверхность платы занимает большой медный радиатор, покрывающий как сам чип, так и платы памяти. Обаятельная красная расцветка радиатора — не просто дизайнерское ухищрение. Состав краски включает в себя специальные вещества, предотвращающие окисление меди. В корпус радиатора также утоплены три небольших вентилятора (в штатном режиме работают только два), призванных отводить горячий воздух от платы. Примечательно, что, несмотря на относительную «многочисленность», вентиляторы не издадут практически никакого шума.

Оригинальная идея инженеров **ALBATRON** состоит в том, что когда один из основных вентиляторов выходит из строя — ситуацию спасает третий. Специальный микроконтроллер следит за оборота-

ми винтов, и в случае отсутствия оных подключает резервный «пропеллер».

По многочисленным просьбам трудящихся внутрь радиатора и вентиляторов также вживлены обаятельные лампочки и индикаторы. В темноте плата светит-

Что?	3D-акселератор
Почему?	не «горит» и светится
Сколько?	\$368
Где?	www.slame.ru

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Графический процессор	NVIDIA GeForce FX 5900
Объем видеопамати	128MB DDR
Шина памяти	256 бит
Частота чипа	400 МГц
RAMDAC	400 МГц
Максимальное разрешение	2048 x 1536 @ 85 Гц
Шина	AGP 8X / 4X
Выходы	VGA, DVI, TV-out, VIVO (Video-in.Video Out)
Комплект поставки	Power DVD, Power Director, Duke Nukem: Manhattan Project

ся фривольными голубыми оттенками, что не может не понравиться любителям моддинга и прозрачных корпусов.

ZYXEL OMNI 56K MINI EXT 56K

Что?	высокоскоростной модем с возможностью выполнения функций факса
Почему?	адаптирован для российских телефонных линий
Сколько?	\$65
Где?	www.zyxe.ru

Миниатюрный внешний модем от именитого производителя, построенный на чипе шестого поколения — **ZyXEL M6**. Одной из основных особенностей **OMNI 56K Mini** является то, что устройство полностью адаптировано для российских телефонных линий. Инженеры компании усовершенствовали алгоритм установления связи, обеспечив тем самым устойчивое соединение на низкокачественных линиях. Благодаря расширенному тестированию линии связи реализована возможность оптимального выбора скорости соединения. При потере несущей происходит быстрая повторная синхронизация, позволяющая уменьшить время на согласование параметров связи. Модифицирована процедура адаптивного изменения размера блока и выборочного повторения сбойных блоков в протоколе **V.42**, обеспечивающая бесперебойный прием данных, несмотря на помехи в линии. Автоматическая и ручная регулировка уровня сигнала передачи гарантирует качественную связь на линиях с большим затуханием сигнала.



Устройство поддерживает следующие стандарты и протоколы связи:

- Стандарт ITU-T V.90, скорость 56,000 — 28,000 бит/с
- Стандарт ITU-T V.34bis / V.34, скорость 33,600 — 2,400 бит/с
- Стандарт ITU-T V.32bis / V.32, скорость 14,400 — 4,800 бит/с
- Стандарт ITU-T V.22bis / V.22, скорость 2,400 — 1,200 бит/с
- Коррекция ошибок MNP4 и V.42
- Выборочный повтор SREJ
- Сжатие данных MNP5 и V.42bis

Как и всякий приличный модем, **OMNI 56K MINI** также может выполнять функции факса. В этом режиме модем поддерживает стандарт ITU-T V.17/V.29/V.27ter и скорость 14,400—2,400 бит/с.

Единственным явным минусом модели является устаревший интерфейс **RS-232**. Вероятно, инженеры **ZyXEL** исходили из того, что человек, пользующийся в наши просвещенные времена не выделенной линией, а модемом, может и не иметь в компьютере порт **USB**.

ASUS P4P800S-E WIRELESS EDITION

Что?	материнская плата
Почему?	новая и беспроводная
Сколько?	\$95
Где?	www.pirit.ru

Материнская плата на новом чипсете от **Intel**, гармонично дополненная беспроводным адаптером **802.11b**. Набор системной логики **i848P** поддерживает весь спектр процессоров **Pentium 4**, работающих на системной шине **800 МГц**, а также пригоден для установки еще не вышедших процессоров **Prescott**. Имея на борту южный мост **Intel ICH5R**, в котором впервые интегрированы интерфейс **Serial ATA** и уровни **RAID 0** и **1**, материнская плата способна обеспечить пропускную способность в **150 Мб/с**, а также функции чередования (stripping) и зеркалирования (mirroring) для достижения большей производительности и надежности дисковой подсистемы.

P4P800S-E оснащена эксклюзивным **Wi-Fi** слотом, куда, собственно, и устанавливается комплектная **WLAN**-карта расширения — **ASUS WiFi-b**. Примечательно, что благодаря специальному программному обеспечению **Software AP** пользователь без дополнительных вложений может превратить свой компьютер в точку беспроводного доступа. Кроме того, **Wi-Fi** слот поддерживает стандарт **802.11g**, позволяя совершать простой апгрейд путем замены **WLAN**-карты.

Для связи «последней» — беспроводной «мили» с традиционными — проводными сетями в **P4P800S-E** встроен сетевой адаптер **Intel CSA Gigabit LAN** со скоростью передачи данных до **1000 Мбит/с**.



ХАРАКТЕРИСТИКИ

- Поддерживает Intel socket 478 Pentium 4/ Celeron до 3,2 ГГц и выше;
- Технология Intel Hyper-Threading;
- Системная шина: 800/533/400 МГц;
- Чипсет Intel 848P;
- 3 разъема DDR DIMM для поддержки до 2 Гб памяти PC3200/PC2700 non-ECC DDR SDRAM;
- 6-канальный кодек ADI 1985, поддерживающий технологию Audio Sensing and Enumeration;
- 1 Гбит/с сетевой адаптер Intel CSA Gigabit LAN, поддерживающий 10/100/1000 BASE-T Ethernet;
- Intel ICH5R 2 порта SATA с поддержкой RAID 0,1 и 2 канала ATA100 IDE;
- 1 разъем AGP 8X;
- 2 порта IEEE 1394;
- 8 портов USB 2.0;
- Форм-фактор ATX;
- Фирменный слот ASUS WiFi

СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Чип	ZyXEL M6
Протоколы	V.90, V.34, V.32bis, V.32, V.23, V.22bis, V.22, V.21, Bell 212A, Bell 103
Flash ПЗУ	Есть
Скорость макс	Прием — 56 кбит/с, передача — 33.6 кбит/с, факсы — 24 кбит/с
Интерфейс	COM порт (RS-232)
Поддержка ОС	Windows 98/ME/2000/XP
Размеры упаковки	Длина — 24.8 см, ширина — 15.9 см, высота — 6.8 см
Вес брутто	0.818 кг
Прочее	Бесшумный набор номера



EPSON DURABRITE PHOTO PAPER, PREMIUM GLOSSY PHOTO PAPER, PREMIUM SEMIGLOSS PHOTO PAPER

Выцветшие и потускневшие фотографии — в прошлом. Снимки в вашем семейном альбоме сохраняют свой изначальный вид на долгие годы. Как утверждает производитель, новая бумага и пигментные чернила DURABrite позволяют

сохранять первоначальную яркость и насыщенность отпечатков на срок до 50 лет!

Основные характеристики фотобумаги

относительно низкой ценой. DURABrite Photo Paper поставляется в упаковках формата A4 (20 шт.) и 10*15 (50 шт.).

Кроме того, для счастливых обладателей струйных принтеров EPSON компания объявляет о выпуске на российский рынок новых упаковок бумаги Premium Glossy Photo Paper и Premium Semigloss Photo Paper — теперь 50 листов вместо 20.

• Premium Glossy Photo Paper

Плотная высококачественная глянцевая фотобумага. Отличается повышенной светостойкостью и водостойкостью. Предназначена для печати профессиональных и полупрофессиональных фотографий, фоторепродукций и художественной графики.

• Premium Semigloss Photo Paper

Высококачественная полуглянцевая фотобумага. Подходит для чернил на водной и пигментной основе. Отличается превосходной цветопередачей, свето- и водостойкостью. Предназначена для печати профессиональных фотографий, фоторепродукций, художественной графики.

Компания EPSON в неустанной заботе о принтерах наших струйных выпустила на российский рынок новый вид бумаги DURABrite Photo Paper, созданный специально для устройств, печатающих пигментными чернилами. Отныне краски на ваших фотографиях не будут растекаться, если вдруг на отпечаток случайно попадет вода.

— плотность 200 г/м², толщина — 0,21 мм, яркость — 95%. Помимо высокой свето- водо- и газостойкости данный «бумажный носитель» отличается

Что?	бумага для принтера
Почему?	и принтеры сыты, и фотки целы
Сколько?	DURABrite Photo Paper A4 (20 шт.) — 13,5\$ и 10*15 (50 шт.) — 9,5\$. Premium Glossy Photo Paper 10*15 (50 шт.) — 9,5\$.
Где?	www.epson.ru



NOKIA N-GAGE



Продвинутый смартфон с интересным набором при- бамбасов. Судя по текстам ранних анонсов, устройство позиционируется как мобильная игровая платформа — прямой конкурент Nintendo GameBoy Advanced. Имея под рукой столь удачный пример для подражания, инженеры NOKIA не постеснялись добавить в устройство максимум функциональности. Помимо функций традиционного сотового GSM-телефона, в N-Gage имеется MP3-плеер, цифровой FM-тюнер и универсальный

набор программ- ного обес- печения.

Несмотря на свою новизну и особенности маркетингового позиционирования, N-Gage является прямым родственником популярных моделей NOKIA 3650 и 7650. Также, как и они, устройство основано на операционной системе Symbian OS и схожей аппаратно-программной платформе. Разница — в дополнительных аппаратных расширениях N-Gage, позволяющих ей без труда отображать полноценную трехмерную графику и воспроизводить MP3 без видимых потерь производительности. С помощью дополнительного микропроцессора приставка легко отрисовывает несколько тысяч многоугольников в кадре.

Что?	игровая приставка-сотовый-MP3-плеер-КПК-цифровое радио в одном флакончике
Почему?	богатый набор возможностей
Сколько?	\$365
Где?	www.dixis.ru



СВОДНАЯ ТАБЛИЦА ХАРАКТЕРИСТИК

Размеры, вес	133,7 x 69,7 x 20,2 мм, 137 грамм (вместе с батареей)
Экран	Полноцветный ЖК-экран, с разрешением 76 x 208 пикселей
Аудиофункции	Цифровой плеер форматов AAC и MP3, стерео FM-тюнер, аналоговый стереовход для записи внешнего сигнала, в комплекте стерео гарнитура
Поддержка почтовых протоколов	IMAP4, POP3, SMTP, MIME2
Беспроводная связь	HSCSD (до 43.2 килобит), GPRS Multislot Class 6 (2+2, 3+1, class B, до 40.2 килобит), Bluetooth
Поддержка Java	Стандарт Java 2 Micro Edition (J2ME)
Память	Встроенная флэш-память 3.4 Мб, плюс возможность расширения за счет карт стандарта MMC
Время работы на штатных элементах питания	Время разговора 2-4 часа, режим ожидания 150-200 часов
Полной время зарядки аккумуляторов	1 час 35 минут

НОУТБУК ДЛЯ ГЕЙМЕРА

Тестирование ноутбука MaxSelect TravelBook M5Wide в игровых приложениях

Мобильный PC-геймер в наши времена редкость. В то время как PDA-платформы и разного рода микроскопические консоли вроде Gameboy уверенно оккупируют сумки и карманы заинтересованных товарищей — “большие” игровые проекты прикованы к стационарным ПК. Встретить в метро юношу, терзающего клавиатуру ноутбука, — большая удача. Увидеть же влюбленную парочку, азартно сражающуюся в Quake III на территории подведомственного скверика при помощи беспроводной сети, — вообще фантастика.

Увы и ах. Пресловутый уровень жизни обязывает к скромности, а реально пригодные для современных игр мобильные платформы можно посчитать по пальцам одной руки. Поэтому, узнав о выходе на российский рынок новой модели ноутбука MaxSelect TravelBook M5Wide, наша лаборатория неспешно загнула один из первых — посвященных исключительно геймерским ноутбукам — пальцев. Памятуя о неизбежных компромиссах, на которые нередко идут сборщики российских бюджетных платформ, перед началом тестирования мы загнули палец только до половины.

ПЕРВОЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ...

...Оказалось положительным. При извлечении ноутбука из коробки был отмечен малый вес и спортивная подтянутость (толщина при закрытой крышке — 3 см, вес — 2,7 кг). Корпус из легкого, но ударопрочного магниевых сплава, обаятельного серебристого цвета с бледно-белыми кнопками клавиатуры. Маркировка на клавишах кроваво-красного цвета. Как выяснилось, эта палитра дает большое преимущество при работе в условиях низкой освещенности. Отчетливо видны все буквы и цифровой ряд, тогда как на традиционной — черной — клавиатуре в темноте практически ничего не видно.

Важным отличием данной модели от множества подобных является ее типоразмер. Экран у TravelBook M5Wide — широкоформатный. То есть соотношение его сторон составляет 15:10, а штатное разрешение матрицы — 1280*854 точек. В первую очередь это полезно при просмотре качествен-

ного DVD-видео, которое, как правило, пишут именно в широкоэкранный формат (стандартное разрешение DVD — 1280x720). Также пресловутые 1280 точек могут теоретически пригодиться в стратегических играх и в офисных приложениях, где экранного пространства всегда не хватает.

Среди прочих “первых впечатлений” следует отметить DVD/CD-RW-привод с щелевой загрузкой (диск вставляется до половины в щель дисковод, после чего механика утягивает его в корпус). Во время лабораторного испытания ноутбука мы неоднократно отмечали, что в условиях ограниченного свободного пространства щелевая загрузка намного удобнее и практичнее традиционной лоточной (при нажатии кнопки из корпуса выдвигается лоток, куда устанавливается диск).

При дальнейшем осмотре на переднем торце корпуса был обнаружен дополнительный набор “аудиокнопок”, традиционный для продукции MaxSelect. В идеале с их помощью ноутбук можно использовать в дороге как CD-плеер, не раскрывая крышки и не загружая операционную систему (а следовательно — экономя батареи). На практике же вещь бесполезная, за исключением, быть может, кнопок увеличения/уменьшения громкости. Благодаря аппаратной реализации они работают со всеми приложениями напрямую и полностью заменяют стандартные средства ОС.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Начнем с того, что бренд MaxSelect — российский. Помимо патристической гордости за расторопность отечественного производителя,

данный факт вызывает у обывателей и экспертов вполне законные сомнения в качестве и надежности готового продукта. Ибо многое из собранного мозолистыми славянскими руками имеет

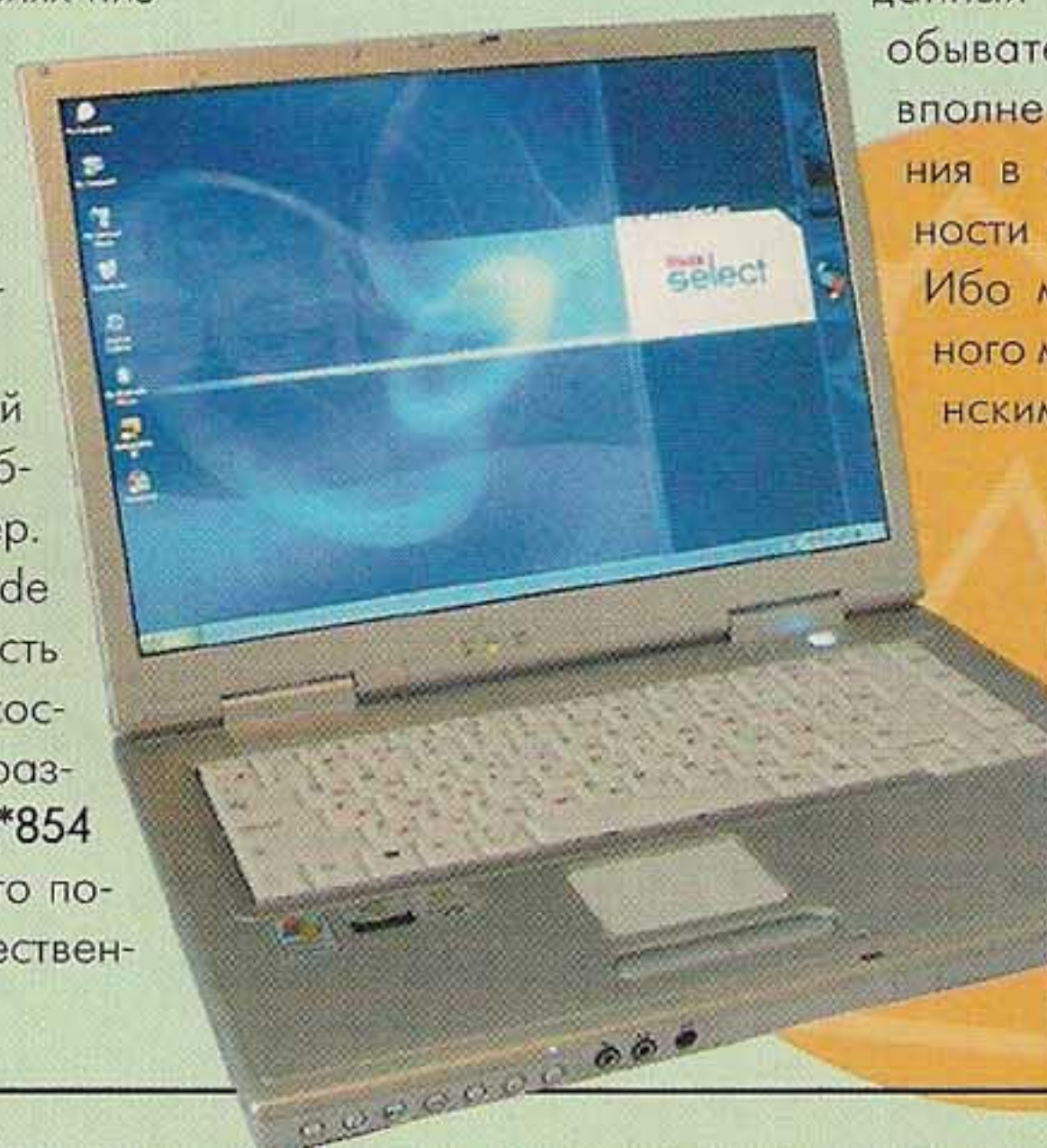
неприятное свойство не ездить, не кипятить, не варить и не пылесосить. И если к ноутбукам компании IBM наша лаборатория с порога обращается на “вы” и по имени-отчеству, то данной модели достался относительно холодный и скептический прием.

Аппаратная основа TravelBook M5Wide — Intel Centrino, неоднократно упомянутое на страницах “Железного цеха” трио из процессора Pentium M (он же Banias, он же Dothan), чипсета 855PM (Odem) и беспроводного сетевого интерфейса 802.11b. Идея, предложенная компанией Intel, проста: сделать мобильную платформу производительной за счет оптимизации ЦПУ и реализации на нем кэша второго уровня объемом в 1 Мб. При этом требуется сократить энергопотребление до минимума за счет малых частот и специальных интеллектуальных алгоритмов, встроенных в чипсет и регулирующих прожорливость компонентов системы в зависимости от сиюминутных нужд пользователя. Иными словами, от любого ноутбука на Centrino следует ожидать неординарной производительности и долгого времени работы от аккумуляторов.

В нашем случае необходимо сделать поправку, так как речь все-таки идет не об офисном ноутбуке, а о мобильной игровой станции. Кроме всего прочего, TravelBook M5Wide оснащен мощным трехмерным акселератором NVIDIA GeForce FX5200Go 64 Мб. Именно на него в первую очередь следует возлагать всю ответственность за продемонстрированные FPS и потраченную энергию элементов питания.

ТЕСТЫ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Начнем с самых спорных — субъективных тестов. Часть установленных нами игр, увы, не имеет встроенных бенчмарков, и потому их профпригодность мы анализировали по трем категориям: “супер/нормально/так себе”. Первый этап испытаний — GTA: Vice City на максимальных графических настройках: 1024x768x32. Как ни удивительно, но “супер” действительно имеет место быть. В течение восьмичасового сеанса игры при питании ноутбука от электросети тормозов отмечено не было. GeForce FX уверенно тянет лямку, а Pentium M определенно ему в этом помогает. Далее идет любимая нашей лабораторией “Операция Silent Storm” от Nival. Несмотря на то, что игра относится к жанру пошаговых стратегий, ее движок способен нагнуть даже мощную нас-



тольную систему. При максимальных настройках (1024x768x32, качество = очень высокое, качество текстур = очень высокое, качество освещения = очень высокое, анизотропная фильтрация = 8x, сглаживание = очень высокое) наш подопечный сдал свои позиции. Ввиду невыносимых тормозов играть нет никакой возможности. Что, в принципе, и неудивительно, так как при аналогичных настройках настольный P4 3,06/512M6/GeForce4 Ti4200 едва-едва справляется с игрой. При компромиссных настройках (1024x768x32, качество = высокое, качество текстур = высокое, качество освещения = высокое, анизотропная фильтрация = 2x, сглаживание = среднее) ноутбук ожил и вполне бодренько отрисовал большой уровень с целым отрядом фрицев. По общему решению — "нормально, почти супер".

Далее последовало подробное исследование способностей устройства в игре **Return to Castle Wolfenstein** (Multiplayer v.1.1), построенной на движке Quake III. Использовалась демка Checkpoint. Настройки графического ядра выставлены по максимуму:

- GL Extensions: Yes
- Fullscreen: Yes
- Lightning: Light Map
- Geometric Detail: High
- Texture Detail: High
- Texture Quality: 32 bit
- Texture Filter: Trilinear
- Compress Textures: Yes

Результаты замерялись при питании ноутбука от электрической сети и при работе от батарей.

Разрешение	1024x768x16	1024x768x32
Аккумулятор	90,5	84,2
Сеть	91,0	86,6
Разрешение	800x600x16	800x600x32
Аккумулятор	94,7	93,0
Сеть	97,6	94,9

Как видно из таблицы, TravelBook M5Wide определенно на коне — количество FPS впечатляет. Налицо отличная работа акселератора и процессора.

Тест **Unreal Tournament 2003** продолжил победный счет. В процессе было зафиксировано пиковое значение 47 FPS, а средний FPS составил 42,7. Для сравнения: известный своей мощностью MaxSelect Expert 850, основанный на настольной версии процессора Pentium 4 2,4 ГГц и чипе Radeon 9000 Mobility, выдал 53,4 FPS.

Финализировал и подвел конечный итог пакет бенчмарков 3DMark 2003 Pro. Как видно из таблицы, с задачей ноутбук справился. Тест на основе DirectX 7 — Wings of Fury — прошел на ура. Остальные бойцы, в частности тест на основе DirectX 9 — Mother Nature, особой мощи не продемонстрировали, однако отработали с вполне удовлетворительным результатом. Расшифровать полученные цифры можно как своеобразный аванс буду-

МАРКЕТИНГ

Приведем точную конфигурацию протестированной нами системы (см. таблицу справа).

В зависимости от финансовых возможностей и планов на будущий апгрейд конфигурацию ноутбука можно изменять в довольно широких пределах. К примеру, общий объем оперативной памяти может быть расширен до 1 Гб, объем жесткого диска выбирается из вариантов 20/30/40/60/80 Гб, а материнская плата уже подготовлена для установки грядущих моделей Pentium M с объемом кэша L2 — 2 Мб. Компания MaxSelect любезно предоставила нам рекомендуемые варианты конфигураций TravelBook M5Wide, а также различные цены на них (указано на начало октября).

Процессор	Intel Pentium M (Banias / Dothan) 1500 МГц
Чипсет	Intel 855PM (Odem) + ICH4M
Память	512 Мб DDR 266 (2 x SO-DIMM)
Видеосистема	NVIDIA GeForce FX5200 Go (NV34M), 64 Мб DDR
Выход на внешний монитор/TV-выход	есть/есть
Жесткий диск (HDD)	60 Гб, UDMA 66/100
FDD	внешний, USB (опция)
Оптический накопитель	встроенный DVD-CDRW
ЖК-дисплей	15.2", WXGA+ (1280*854 точек, соотношение сторон экрана 15:10)
Клавиатура	88 клавиш + кнопки управления CD-плеером
Слоты расширения	PCMCIA (PC Card) Type II x 1, CardBus
Порты	USB 3 x ver 2.0, параллельный порт (LPT), инфракрасный порт (IrDA), Firewire (IEEE1394)
Сеть/модем	10/100Base-TX LAN / v.90 fax-modem
Звук	AC-97, 2 колонки, микрофон, оптический S/PDIF, линейный вход
Емкость батареи, Вт-ч	66.6 (11.1 В, 6000 мА-ч)
Блок питания	19 В, 3.16 А
Габариты, мм	352 x 260 x 29.9-31.4
Масса, кг	2.7

Процессор	Память	HDD	Накопители	Дополн.	Цена
Pentium M 1,3	128Mb	20 Гб	CD		1499\$
Pentium M 1,3	256Mb	30 Гб	CD		1549\$
Pentium M 1,3	256Mb	20 Гб	DVD+CDRW		1649\$
Pentium M 1,3	256Mb	40 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Bluetooth, Сумка	1779\$
Pentium M 1,5	256Mb	40 Гб	DVD+CDRW	Wlan	1879\$
Pentium M 1,5	512Mb	(5400rpm) 40 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Bluetooth, Soft, Сумка	1999\$
Pentium M 1,5	1024Mb	(5400rpm) 60 Гб	DVD+CDRW	Wlan, Bluetooth, Soft, Сумка	2249\$

щим играм, основанным на DX9. Без всякого сомнения, с выходом таких хитов, как **Doom III** и **Half-Life 2**, данная модель не окажется за бортом игровой индустрии.

Общее кол-во очков 3DMark 2003	1020 3DMarks
GT1 — Wings of Fury	60,4 FPS
GT2 — Battle of Proxycan	5,5 FPS
GT3 — Troll's Lair	4,9 FPS
GT4 — Mother Nature	3,8 FPS

Измерение максимального времени работы полностью заряженных аккумуляторов производилось с помощью теста 3DMark, поставленного на циклическое проигрывание. Ответственные тестеры посменно следили за процессом с секундомером в руках. Итог — 1 час 48 минут 23 секунды. Почти на час с лишним больше, чем у MaxSelect Expert 850 при аналогичных условиях.

Исследование полезности широкого экрана было предпринято сразу в двух направлениях — просмотр DVD-видео и игра в **Need**

for Speed: Hot Pursuit 2 с родным разрешением 1280*854 пикселей. По первому пункту полный зачет с занесением особой благодарности в личное дело. Без искажения пропорций кинофильм "Банды Нью-Йорка" смотрелся на порядок эффектнее. По впечатлениям очевидцев — ничуть не хуже, чем на большом экране. В гоночной аркаде **Hot Pursuit 2** эксперты отметили несомненное удобство "широкого" разрешения, четкость картинки и, что не совсем по теме, но тоже важно — сочные, яркие цвета.

ИТОГИ

Финальный итог нашего тестирования положительный. Палец, отмечающий прибытие в расположение полка мобильных игровых станций нового рекрута, загнут до конца. Несмотря на изначальный скептический настрой лаборантов "Железного цеха", MaxSelect TravelBook M5Wide оказался славным малым — с массой плюсов, отличной производительностью и обаятельной ценой. Мы посчитали нужным отметить данный факт почетной медалью "Редакция рекомендует". Носи на здоровье, дорогой друг.

За предоставленный на тестирование ноутбук MaxSelect TravelBook M5Wide благодарим компанию Atlantic Computers (www.atlantic.ru).





КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

КИТ SUPER 4450pi от компании КИТ

Александр Анненков / alexander@igromania.ru

Рад доложить вам, уважаемые читатели "Железного цеха", что в компьютерном полку "железных коней" официальной, "брендовой" сборки прибыло. Одним солнечным утром дверь нашей лаборатории распахнулась, и внутрь внесли ЕГО. Что было дальше — трудно вспомнить, но попробую сконцентрироваться и перечислить вам все достоинства и недостатки компьютерного чуда, сконструированного умельцами из компании КИТ (Комплекс Информационных Технологий).

В первую очередь хочется традиционнo развеять сомнения скептиков-самоучек, придерживающихся той точки зрения, что собранный своими руками компьютер однозначно лучше купленного на фирме или в магазине. Не спорим — суждение о недобросовестных продавцах-сборщиках вполне резонно. Однако в нашем случае картина диаметрально противоположная, и проведенные тесты — наглядное тому доказательство. Фирменной "фишкой" данной конфигурации является *сбалансированность*, и именно по этому критерию ПК от "КИТ" был избран для нашего ежемесячного исследования. Мы уже неоднократно поднимали на страницах "Железного цеха" тему правильного подбора комплектующих, и потому повторять в очередной раз слова о "разумных" и "гармоничных" конфигурациях, равно как и травить притчу о толстом процессоре и худой видеокарте, не станем. Лучше перейдем непосредственно к "внутренностям" подопечного.

Процессор Intel Pentium 4 2.4 ГГц на сегодняшний момент является своеобразным лидером продаж в нише middle-end станций. Чудо-кристалл обладает чертами более высокочастотных собратьев, как то Hyper-Threading и SSE2, однако стоит значительно меньших денег и показывает оптимальное соотношение цена/производительность. Если учесть, что у всей линейки P4, начиная с 2.4 ГГц, одинаковый потолок для оверклокинга, такое решение как нельзя кстати подойдет для тех, кто не любит переплачивать за новинки сегодняшнего дня. Процессор удобно расположился на матери-

нской плате P4P800 от ASUS, заслужившей уже высокую оценку нашей лаборатории некоторое время назад. Ее основа — набор системной логики i865PE, среди достоинств которого можно отметить двухканальный контроллер памяти, встроенную (но "не совсем официальную") поддержку PAT, а также традиционный комплект портов и интегрированных на плату контроллеров. В наличии сете-

вой интерфейс Ethernet 10/100 от 3COM и аудио-

контроллер, поддерживающий EAX и 33 независимых звуковых канала. Таким образом, целый компьютер существенно дешевле варианта с отдельным приобретением этих устройств. При этом ничто не мешает вам воткнуть, например, Creative SoundBlaster Audigy2 ZS Platinum Pro в один из пяти PCI-слотов. Объем оперативной памяти составляет 512 мегабайт. Тип памяти — DDR400. Это вполне соответствует современным стандартам, налагаемым последними версиями операционных систем и свежими игрушками.

Кстати, об игрушках. Не секрет, что солью любой геймерской конфигурации является видеоподсистема. nVidia GeForce FX 5600 как нельзя лучше вписывается в устойчивый баланс нашей системы. Это не только высокопроизводительный GPU, но и полная поддержка последних достижений в области графических технологий. Полная аппаратная поддержка DirectX 9 и SMARTShader 2.0+ с выходом Half-Life 2 и DOOM III перестанут быть просто модными словами. Уже в ближайшем будущем, когда DX9 окончательно поселится в умах разработчиков, обойтись без соответствующего акселератора будет весьма сложно. Кроме того, этот видеоадаптер являет собой лучшее соотношение цены и качества из всей линейки GeForce FX. Он не так силен, как FX 5900 Ultra, однако стоит не намного дороже бюджетного FX 5200.

Далее по важности следует накопитель, где праведные геймеры хранят свои многочисленные сейвы и инсталляции. В его роли выступает винчестер Maxtor объемом 60 гигабайт. Меньше сегодня брать невыгодно, а если вам необходим больший объем, вы всегда сможете поставить еще один жесткий диск.

Теперь, когда мы убедились в отсутствии излишне продвинутых и, как следствие, необоснованно дорогих компонентов, перейдем непосредственно к результатам тестирования.

ВЫВОДЫ

Хочется отметить, что один из самых важных на сегодня факторов, влияющих на выбора компьютера, — шум — здесь практически отсутствует. В системе нет ни одного компонента, требующего дополнительного охлаждения. Это обстоятельство также означает, что через пару часов игры ваш системный блок не превратится в духовку, не зависнет и не задымится.

ТЕСТИРОВАНИЕ

PC MARK 2002	CPU	Memory	HDD
Score	5920	8031	1262
UT 2003	1024x768x32	1280x1024x32	1600x1200x32
FPS	68,5	49,3	38,7

3Dmark2003 total score — 2303

3Dmark2001SE patch total score defaults — 9369

3Dmark2001SE patch total score 4sample AA — 5674

Напоследок хочется сказать пару лестных слов в адрес компании "КИТ". В коробке с системным блоком вы найдете абсолютно все диски с драйверами и документацией на каждый компонент системы, что довольно редко встречается в наши дни. Более того, вы станете счастливым обладателем **ста игр** и более чем **тридцати программ**. Как раз это и называется *полной комплектацией*. А стоимость данной модели на 10 октября 2003 года составляет 740 у.е.

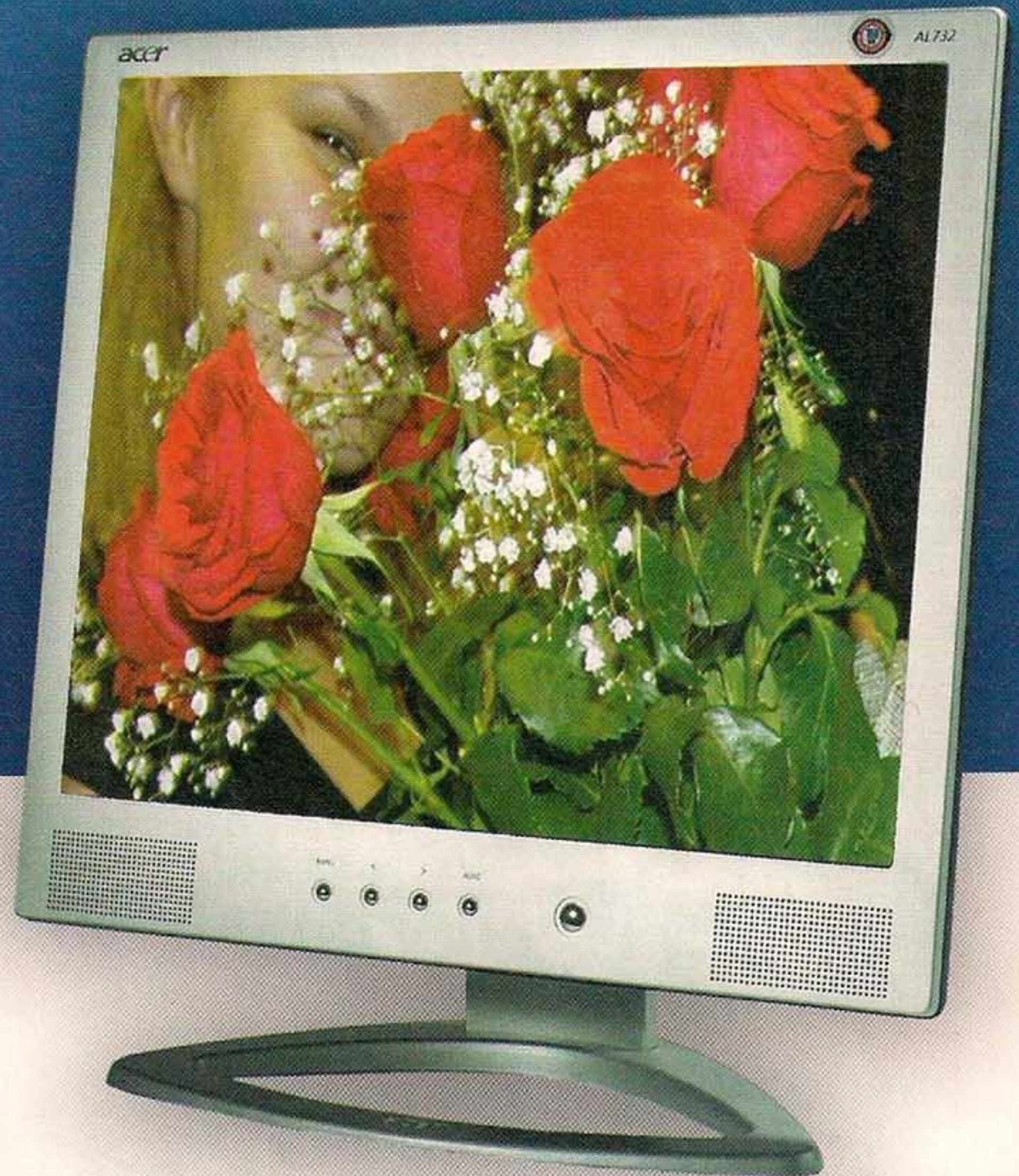


НАДЕЖНЫ ВО ВСЕМ!

Выражаем благодарность компании "КИТ" (www.kitcom.ru) за предоставленное на тестирование оборудование.

acer

Высокая яркость и чистота цвета,
привлекательный дизайн
и высокое разрешение.
Это мониторы Асер.



ULTRA
COMPUTERS
www.ultracomp.ru

ULTRA цены

ULTRA ассортимент

ULTRA Computers

ул. Коломенская д. 17
тел. (095) 775-7566 729-5255 729-5244



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Дядя Федор / fedor@igromania.ru

Поговорим о новых чипсетах. С момента последнего выпуска рубрики рынок разродился сразу двумя наборами системной логики под платформу Socket 478 — Intel 848P и VIA PT800. Оба продукта нацелены на рынок дешевых рабочих и игровых станций, а значит, представляют для нас непосредственный интерес.

Говоря об истории появления i848P, можно вспомнить бородатый анекдот о мудром вожде индейского племени, который давал своим сыновьям имена, основываясь на, скажем так, явлениях природы, предшествовавших процессу зачатия. Гордых индейских генацвале звали Быстрый Олень, Колючий Куст, Высокая Осока и... Рваная Резина. Конечно, "отцы" нового чипсета не имеют ничего общего с дикими апачами, однако, если бы им пришлось дать 848-му имя, то вполне может статься, что оно не имело бы ничего общего ни с "Быстрым Оленем", ни с "Осокой".

"Все лишнее — людям!" — сказал Intel, и i848P обрел право на жизнь и маркетинговую нишу. Уверен, читателям рубрики знаком принцип организации современных производств микросхем повышенной сложности. Каждая сошедшая с конвейера партия проходит строгий отбор и жесткое тестирование. Чипы, не получившие аттестацию хотя бы по одному параметру, отбраковываются. Ввиду

того, что процент брака при таком подходе очень велик — более 50%, хозяйственные инженеры блокируют часть наиболее спорных в смысле надежности функций и вновь пускают "кастрированную" версию микросхемы на тесты. Таким образом из i875E с РАТ и ECC получается i865P/i865PE без РАТ и ECC. Дальше — круче. Как это ни забавно, но даже после блокирования РАТ некоторые микросхемы отказываются соответствовать высоким требованиям и по-гамлетовски отрицают часть верификационных тестов. Именно из них, как уже, наверное, догадались наиболее проницательные читатели, путем усечения контролера памяти до одного канала получается i848P.

Чипсет	PT800	P4X400
Процессор	Intel Pentium 4	Intel Pentium 4
Поддержка Hyper Threading	Есть	Есть
Системная шина	800/533/400 МГц	533/400 МГц
Память	DDR400/333/266 с ECC	DDR400/333/266
Максимальный объем памяти	8.0 Гб	4.0 Гб
Поддержка AGP	AGP 8X/4X	AGP 4X
Южный мост	VT8237	VT8235
Связь северного/южного мостов	8X V-Link (533 Мб/с)	8X V-Link (533 Мб/с)
Встроенный звук	VIA Vinyl	VIA Vinyl
Встроенный модем	MC'97	MC'97
Встроенный сетевой контроллер	VIA MAC 10/100 Ethernet	VIA MAC 10/100 Ethernet
Количество PCI слотов	6 слотов	6 слотов
SATA	Двухканальный Serial ATA контроллер с поддержкой до двух устройств; интерфейс SATA150 поддерживает еще до двух SATA устройств	Нет
V-RAID	RAID 0, RAID 1, RAID 0+1 и JBOD (SATA)	Нет
PATA	Двухканальный Parallel ATA133 (до 4 устройств)	Двухканальный Parallel ATA133 (до 4 устройств)
USB	8 портов	6 портов
Управление питанием	ACPI/ARM/PC1/PM	ACPI/ARM/PC1/PM

На практике краткий список возможностей нового чипсета выглядит так:

- поддержка процессоров Intel Pentium 4 с 512 кб кэша и технологией изготовления 0,13 мик-

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock K7S8X Lan (SocketA, SiS 746FX, ATA133, AGP, Audio, 2DDR, Lan, ATX)	\$50
Процессор: AMD A-XP (3D) 1900+ (266 МГц, SocketA, 1470 МГц)	\$55
Охлаждение: Thermaltake Volcano 6 Cu (Socket A, Socket370, до 2 ГГц)	\$7,5
ОЗУ: NCP DDR 256 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	\$40
HDD: 40.0 Гб Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64 Мб NONAME AGP4X GeForce4 MX-440 DDR (128 bit) TV-Out	\$45
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44 Мб 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$423,5
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64 Мб AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Диалог GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB2.0, A4)	+\$59

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$500

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASRock PE PRO-HT (Socket478, SiS 645DX, DDR/SDRAM, AGP, Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$49
Процессор: Celeron 2000 Socket 478 (128k, Willamette-128, BOX)	\$69
ОЗУ: NCP DDR 256 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	\$40
HDD: 40.0 Гб Samsung SV0412H SpinPoint V60 (5400 об/мин)	\$57
Видеоплата: 64 Мб NONAME AGP4X GeForce4 MX-440 DDR (128 bit) TV-Out	\$45
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung (IDE, OEM)	\$23
Дисковод 2: 1.44 Мб 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 15" Rolsen C505 (1280x1024@60Гц, TCO95)	\$104
Колонки: Dialog M-691bc 120W	\$6
Итого:	\$429
Опция 1: замена модуля памяти на DDR 512 Мб (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с)	+\$37
Опция 2: звуковая плата Creative Sound Blaster-128 Digital PCI 4.1 (CT4750)	+\$16
Опция 3: колонки Microlab M200/4.1 Hi-Fi & Home Theater	+\$36
Опция 4: замена видеоплаты на 64 Мб AGP GeForce FX 5200-8x (128бит, TV-out)	+\$13
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Genius MaxFire G-08 USB	+\$10
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" Genius Flight 2000 F1	+\$12
Опция 7: джойстик типа "руль+педали" Диалог GW-301 STREET RACE WINNER II (эффект вибрации, 2 педали, коробка передач, USB)	+\$50
Опция 8: принтер Canon S-200x (струйный, 5 стр/мин, 2880*720dpi, USB2.0, A4)	+\$59

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ \$1000

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: Leadtek K7NCR18D PRO (SocketA, nForce2 Ultra 400, DDR, AGP8x, DD 5.1 Sound, ATA133, LAN, ATX)	\$91
Процессор: AMD Athlon XP 2500+ (512к/333 МГц, Socket A)	\$91
Охлаждение: Glacialtech Igloo 2411 (SocketA/Socket370, до 2.8 ГГц, 26dBA)	\$8,5
ОЗУ: NCP 256 М6 DDR SDRAM (PC-2700, 166 МГц/333 Мб/с) * 2 штуки	\$80
HDD: 60,0 Гб WD 600BB (ATA100, 7200 rpm)	\$69
Видеоплата: 128 М6 MSI FX5200-T (8917-220) (GF FX5200, DDR, TV-Out, OEM)	\$71
Дисковод 1: CD-RW Samsung 48x/ 24x/ 48x SW-248F (IDE, OEM)	\$53
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" SONY	\$9
Корпус: Midi Tower Marathon II MI-160 Silver (250W, P4, ATX)	\$27
Монитор: 17" LG Flatron F700B	\$175
Колонки: Dialog M-580 Subwoofer 2.1	\$34
Итого:	\$708,5
Опция 1: замена модуля памяти на Samsung 256 М6 PC-3200 (200 МГц/400 Мб/с) * 2 штуки	+\$20
Опция 2: звуковая плата Creative SB Live 5.1 DD (SB0220, PCI)	+\$32
Опция 3: колонки Microlab X2/5.1 (48 Вт. RMS, 5.1, деревянный сабвуфер)	+\$65
Опция 4: замена видеоплаты на 128 М6 NONAME GeForce4 Ti4200-8X (TV-Out)	+\$36
Опция 5: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Precision USB	+\$16
Опция 6: джойстик типа "рукоятка" AVB GC-FBJ1 PEGASUS FORCE FEEDBACK USB/COM	+\$65
Опция 7: джойстик типа "руль+педаль" AVB GC-FBW1 Force Feedback USB	+\$83
Опция 8: принтер EPSON Stylus Photo 890 (струйный, фотопечать, A4)	+\$195

рон, а также, цитируя официальную документацию, — "processor code named Prescott";

- поддержка частот FSB 400 (100), 533 (133) и 800 (200) МГц;

- максимальный поддерживаемый объем оперативной памяти — 2 Гб; возможна установка не более двух одно- или двухсторонних модулей DDR SDRAM (ECC не поддерживается);

- одноканальный 64-битный контроллер памяти;
- поддержка интерфейса CSA (Communication Streaming Architecture);

- поддержка AGP 3.0 (4X/8X) с напряжением питания 0,8/1,5 В.

В минусе — один канал памяти и некие сомнения в надежности продукта, полученного из "брака"; в плюсе — скромная цена и вполне приемлемая производительность. По предварительным тестам нашей лаборатории (плата ASUS P4P800S-E), скорость чипсе-

та в большинстве тестов лишь немногим уступает i865PE (ASUS P4P800) в двухканальном режиме. При этом i848P заметно опережает бюджетный i845PE на шине 800 МГц (Abit BH7) при использовании памяти DDR400.

Что касается VIA PT800 (южный мост — VT8237) то тут также наблюдается презабавная картина. Насколько нам стало известно, этот чипсет является первым продуктом компании, официально лицензированным Intel. Иными словами, при его разработке инженеры VIA пользовались полной документацией и технической поддержкой разработчиков архитектуры Socket 478. Итог — общая надежность и относительно неплохая производительность готового продукта, гармонично сочетающиеся с



традиционно низкой ценой. В настоящий момент московские коробейники просят за не самую плохую плату Abit V17 всего 85 у.е.

Что же изменилось в чипсете по сравнению с предшественником — P4X400? Чтобы это узнать, взгляните на таблицу в начале рубрики.

Кроме всего прочего, в PT800 реализована новая технология VIA FastStream64, которая позволяет сократить задержки контроллера памяти за счет использования буферов предварительной вы-

борки. На практике это дает прирост производительности от трех до десяти процентов в зависимости от типа приложения.

Оборудование для экспериментов предоставлено компанией "РиК" (www.r-and-k.com).



КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: DFI LanParty NFII Ultra (SocketA, NVIDIA nForce2 U400, DDR, AGP8x, 5.1 Sound, SATA RAID, IEEE1394, USB 2.0, Dual LAN, ATX)	\$157
Процессор: AMD ATHLON XP 3000+ (Barton, 333 МГц, Socket A, BOX)	\$289
ОЗУ: 512 М6 DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200 МГц/400 Мб/с) * 2 штуки	\$200
HDD: 160.0 Гб Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 Мб)	\$170
Видеоплата: 256 М6 Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$502
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$178
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$2872
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 550D	+\$270
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педаль" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445

КАТЕГОРИЯ БОЛЬШЕ \$1000

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (у.е.)
Материнская плата: ASUS P4C800-E Deluxe (Socket478, i875P, DDR, AGP8x, Sound, SATA RAID, 1394, GB Lan, ATX)	\$198
Процессор: Pentium-4 3000C 512k (Socket478, 800 МГц bus, BOX)	\$421
ОЗУ: 512 М6 DDR SDRAM SAMSUNG (PC-3200, 200 МГц/400 Мб/с) * 2 штуки	\$200
HDD: 160.0 Гб Seagate Barracuda 7200.7 ST3160023AS (SATA, 7200, 8 Мб)	\$170
Видеоплата: 256 М6 Connect 3D ATI 3D Radeon 9800 Pro (AGP8X, DDR-II, DVI, TV-Out)	\$502
Дисковод 1: DVD+RW Plextor PX504A 16/10/40x RETAIL	\$304
Дисковод 2: 1.44 М6 3.5" TEAC	\$11
Корпус: Thermaltake V2420AE Xaser III 2000A (420W, 5 Fans, Aluminum, Silver, Winbow)	\$257
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY 2 Platinum 6.1 PCI Retail Kit	\$178
Монитор: 19" Samsung 191T (SAS) TFT Silver (500:1, 1280x1024, TCO99)	\$804
Итого:	\$3045
Опция 1: колонки Creative Speakers Megaworks 550D	+\$270
Опция 2: джойстик типа "геймпад" Logitech WingMan Gamepad Cordless	+\$50
Опция 3: джойстик типа "рукоятка" Thrustmaster HOTAS-COUGAR USB	+\$360
Опция 4: джойстик типа "руль+педаль" ACT-LABS Force RS+ACT-LABS Clutch Performance Pedal System+ACT-LABS GPL USB Shifter	+\$410
Опция 5: принтер EPSON Stylus Photo 950 (струйный, фотопечать, A4)	+\$445



24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу hot-line@igromania.ru

Решил я поменять кулер на процессоре: уж очень сильно он шумел. Открепить старый кулер оказалось совсем непросто, пришлось вынуть материнку. Кое-как с помощью отвертки и гвоздодера оторвал шумного карлсона. Потом пригляделся к процессору и увидел, что случайно раздавил на нем маленький уголок! Ну, думаю, все, шуметь теперь точно компьютер не будет. Включил, рассматривая прайсы на новый "камень", а компьютер завелся без единой ошибки! Вот хотел поинтересоваться, долго еще мой Атлон ХП 1700+ будет работать и не надо ли для симметрии все оставшиеся углы тоже подравнять?

Случай твой отнюдь не уникальный. Нашей тестовой лаборатории известны случаи, когда казалось бы безнадежно поврежденные процессоры работали очень долгое время. Например, однажды у одного Athlon остановился кулер, и камушек вспыхнул аки сверхновая. Мы уж было хотели его выбросить, но тут один из сотрудников предложил дать ему остыть и снова — в виде особо садистского испытания — на некоторое время включить без кулера. Попытка не пытка. От процессора вполне естественно вновь потянуло жареным кремнием. Морщась от несусветной вони, мы напялили-таки кулер обратно, злобно улыбаясь, включили, и... компьютер завелся! И работает, гад, до сих пор. Позднее друг-электронщик просветил, что феномен этот отнюдь не нов. Иногда радиолюбители восстанавливают сгоревшие транзисторы кратковременным нагревом жалом паяльника, разогретого до очень высокой температуры. Нарушенные кремниевые структуры, которым в тесной кристаллической решетке деваться особо некуда, возвращаются на законное место, и радиокомпонент продолжает работать как ни в чем не бывало.

В твоём же случае все еще проще. Сама микросхема процессора очень маленькая по сравнению с размером корпуса. А основное пространство внутри занимают подводящие контакты. Твой скол пришелся или на пустое место, или немного прижал один из таких проводничков, не нарушив связи окончательно. Поздравляю с редким везением, но подравнять на радостях оставшиеся углы не рекомендую. Есть вероятность, что в остальных случаях тебе повезет меньше. Что касается времени работы... Если впредь ты будешь обращаться со своим кремниевым другом бережно, он прослужит тебе верой и правдой до самой процессорной старости. То есть до того грустного момента, когда на нем не удастся запустить даже самой заваливающей игры...

У меня был установлен IE 5, потом я установил Opera, и все файлы с расширением htm стали открываться ей. Можно сделать так, чтобы они снова открывались осликом IE?

Можно, причем как минимум двумя способами. Первый — самый простой, но работает не всегда. Просто открой свой IE 5. Если опция не была отключена, "ослик" предупредит, что нарушена его интимная связь с файлами типа html, и спросит, можно восстановить ли ее. Отвечай утвердительно. Если браузер ни о чем таком не спросил — значит, ты отключил соответствующую опцию, и имеет смысл переключиться сразу на второй способ.

Найди какой-нибудь html-файл и, зажав клавишу Shift, вызови контекстное меню, щелкнув по нему правой кнопкой мышки. Выбери пункт "Открыть с помощью", затем в появившемся окошке найди в списке программ любимый Internet Explorer, поставь галочку на "Всегда открывать файлы такого типа этим приложением" и жми на ОК. Дело сделано. Теперь все html-файлы будут открываться в Internet Explorer.

Мне срочно надо вскрыть один запароленный RAR-архив. Но на перебор даже 6-символьного кода уйдет около года, а у меня есть подозрение, что длина пароля намного больше. Нет ли какой-нибудь альтернативы? Скажем, программы, которая могла бы рыться в данных самого архива, ведь информация о пароле где-то хранится, не так ли?

К сожалению или к радости, твое предположение неверно. Если бы информация о пароле действительно где-нибудь хранилась, как, например, пароли документов Word и Excel, то ее можно было бы найти и извлечь за считанные секунды. Но это, повторюсь, — не так. На самом деле содержимое архива закодировано этим паролем, то есть для его извлечения надо проделать обратную информацию — раскодировку. А это можно сделать только с помощью пароля. Конечно, по всей длине архива есть какая-то повторяющаяся структурная информация, какие-то зацепки, вроде CRC32. Но чтобы по этим зацепкам "вытянуть" данные, как это иногда делается с другими методами кодирования, требуется чрезвычайно сложный алгоритм, возможно даже система искусственного интеллекта. Мне не известны подобные программы для rar-архивов. Очень может быть, что их просто не существует. Потому тебе остается только ждать, пока кто-нибудь не откроет быстрый алгоритм разложения числа на простые множители или не произойдет какое-нибудь другое событие из разряда чудесных.

Монитор LG F700P при включении компьютера и загрузке Windows (у меня WinXP) очень странно дергается, а изображение всячески дрожит. Но потом все нормально. После загрузки монитор работает стабильно. Как это исправить?

Попробуй перезагрузиться в режим эмуляции MS-DOS (Пуск->Выполнить->набираете строку `command.com`, затем в окне нажимаете комбинацию клавиш ALT+ENTER). Если в этом режиме нет никаких странных артефактов, значит ваш экран работоспособен, и исправлять дрожание не надо. Это вполне допустимое отклонение, какое часто случается даже на неплохих мониторах, проработавших 2-3 года. Если же в MS-DOS монитор продолжает шалить, это верный сигнал того, что скоро подобная "спецэффектина" появится и в других режимах. В этом случае, пока не поздно, отвези его в сервис-центр. Обычно проблема решается простой подкруткой нескольких резисторов.

В том случае, если твой LG F700P недавно приехал из магазина, можно предположить натуральный брак. Обращайся к компании-производителю.

У меня в Windows XP некоторые программы неправильно обрабатывают русский язык. Я выполнил все советы, которые вы давали в прошлых "Горячих линиях", и это в большинстве случаев помогло. Но остались две программы, в которых после перечисленных вами действий все равно вместо русских букв отображаются непонятные закорючки. Во-первых, это Adobe Photoshop, в нем по-русски вообще писать невозможно. Во-вторых, это Opera, с русскими страницами у нее все в порядке, но она не понимает html-файлов с именами на кириллице. Что делать?

Прежде всего не паниковать. Ибо мы уже направили разработчикам упомянутого программного обеспечения петицию с требованием решить проблему раз и навсегда. И разработчики, что удивительно, ответили. Гарны хлопцы из Adobe разродились замечательной программкой RusFonts, которая исправляет все недоисправленное, что еще осталось в Windows XP после наших совместных действий. Просто запусти эту программу и на появившийся вопрос ответь ОК. Тотчас же все программы (а не только продукты Adobe) станут считать русский язык своим родным, любимым и выучат его только за то, что им разговаривал геймер!

Правда ли, что любой компьютер имеет IP адрес 127.0.0.1? У моего компьютера тоже такой адрес?

Не совсем так. Некоторые подпространства глобальной карты IP-адресов интернета зарезервированы для нужд локальных сетей. Маска 127.0.0.X — одна из них. У каждого одиночного компьютера, даже не подключенного ни к какой сети, есть собственный локальный IP-адрес, и он действительно выглядит как 127.0.0.1. Он нужен только для того, чтобы сетевые службы и программы могли посылать полноценные сетевые TCP/IP пакеты как бы самому себе.

Когда ты соединяешься с интернетом, твоему компьютеру динамически выделяется "настоящий" IP-адрес сети, к которой ты подключился. Чтобы узнать свой текущий IP-адрес, достаточно выполнить команду `ipconfig`. Кстати, если быть совсем точным, то адрес присваивается не компьютеру в целом, а конкретному сетевому устройству — сетевой карте (или виртуальному интерфейсу, эмулирующему сетевое устройство). Благодаря этому один компьютер может иметь несколько IP-адресов и быть одновременно подключен и к интернету, и к локальной сети.

На моем компьютере стоит видеокарта GeForce2 MX200 и монитор 15" LG-Studioworks 520Si. В свойствах экрана в разрешении 800x600 максимальная частота обновления — 85 Гц, а в разрешении 1024x768 — всего 60 Гц. Вчера я скачал из интернета программу Hz Tool V1.4. В ней для любых разрешений можно выбрать частоту обновления вплоть до 120 Гц. Объясните, пожалуйста, почему такая разница, и не сгорит ли мой монитор при частоте обновления 120 Гц в разрешении 800x600?

Когда Windows в свойствах экрана перечисляет доступные видеорежимы, он ориентируется на сведения, полученные от драйвера монитора и видеокарты, причем в случае, если монитор и видеокарта поддерживают разные интервалы частот обновления, он выбирает наименьший интервал. Таким образом, гарантируется, что не будет превышена максимальная для твоего железа частота обновления. Программы вроде Hz Tool V1.4 и иже с ними устанавливают свои частоты обновления в специальные ключи реестра, где Windows хранит настройки видеорежимов. Весь глюк в том, что Windows проверяет допустимость видеорежима только тогда, когда пользователь устанавливает этот параметр в конкретном окошке свойств экрана, а не перед тем, как взять текущее значение из реестра. Если ты поставишь подобным образом частоту обновления, которую твой монитор не поддерживает, он очень даже может сгореть. Особенно велика опасность в случае старых аналоговых CRT-моделей; ибо более-менее свежие мониторы, как правило, просто отключаются и сбрасывают все настройки.

Твой вполне конкретный "экран" Studioworks 520Si в разрешении 800x600 частоту 120 Гц ну никак держать не может. Так что лучше не рискуй.

У меня Temporary Internet Files занимают около 60 Мб. Так как мне позарез нужно свободное место, рука буквально тянется почистить эту папку. Можно ли удалять все подряд или там есть важные файлы?

Они там таки есть. Ни в коем случае не пытайся удалить `index.dat` и, если есть, `desktop.ini`. Как правило, операционная система блокирует доступ к таким файлам, не разрешая их удалять, но при некотором навыке можно отформатировать даже BIOS.

Кроме того, не пытайся надругаться над структурой и названиями подпапок в корне папки Temporary Internet Files. Возможно, кому-то покажется, что папка с именем 4LWRABI5 — лишний груз, но для ослика IE — это ценный склад всякой дребедени. Браузер раскидывает по таким папкам "куки" (cookie) и прочие специальные объекты. Если нарушить структуру директорий, программа с некой долей вероятностью не найдет своих хвостов.

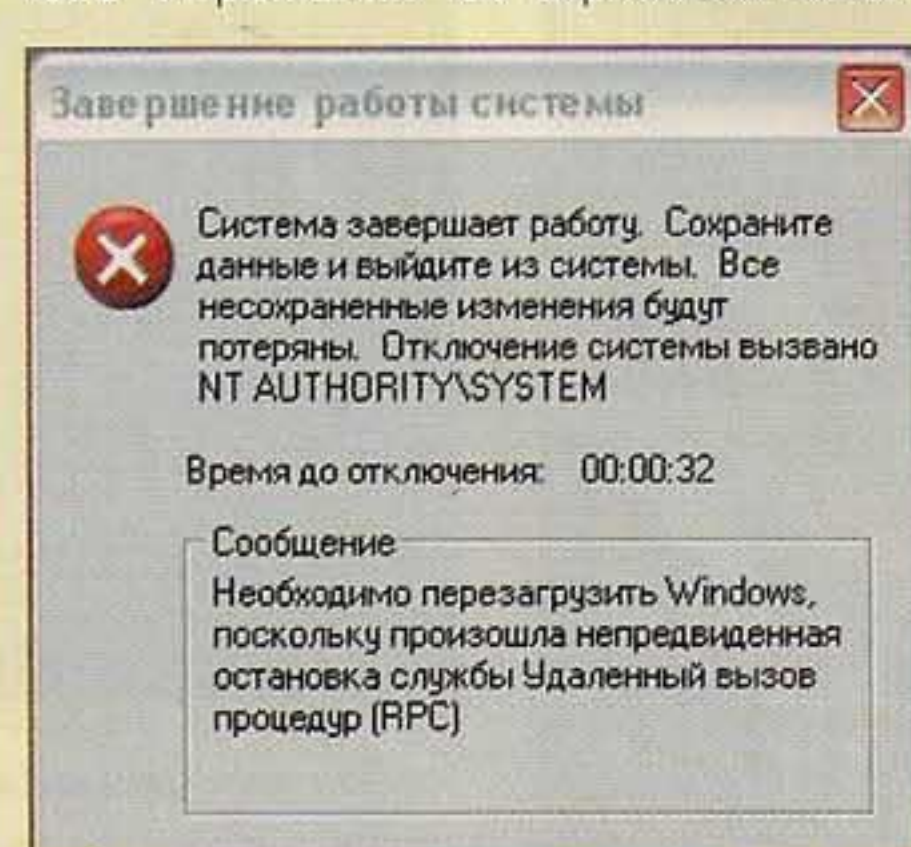
Вообще, самый безопасный способ убить ненужные временные файлы — через интерфейс IE. Для этого идешь по пути Сервис->Свойства обозревателя->Общие->Временные файлы интернета->Удалить файлы и Удалить Cookie. Вот так точно ничего не повредится.

**Читатель - читателю****Письмо № 1**

У меня возникла проблема при входе в интернет. Через некоторое время после соединения выскакивает предупреждение о завершении работы системы. Отключение вызвано какой-то NT AUTHORITY\SYSTEM. Непредвиденная остановка связана с удаленным вызовом процедур (RPC). И далее обратный отсчет, как на космодроме. Ровно через минуту Windows автоматически все отключает и перезагружает компьютер. Как исправить этот глюк?

Горячев

Это вовсе не глюк, а проявление зловредной деятельности вируса W32.Blaster.Worm. За прошедшие несколько месяцев он поразил многие тысячи компьютеров в Рунете. Кроме того, постоянно выходят новые его модификации. Постоянный читатель "Игромании" со скромным ником 117 делится опытом по борьбе с этой напастью. Добавлю, что специально для наших читателей мы выложили удалалку вируса Blaster от Symantec на наш компакт.



Для начала ищем у себя в системе файлы, ключи реестра и запущенные программы с именами `msblast.exe` (Blaster), `penis32.exe` (Blaster.b) и `teekids.exe` (Blaster.c). Потом заходим в Пуск -> Программы -> Администрирование -> Службы и приложения -> Службы. Ищем Удаленный вызов процедур (RPC) -> Свойства -> Восстановление. Далее есть два способа.

1. Изменить действия компьютера при всех сбоях на Перезапуск службы (по умолчанию — перезагрузка).
2. Зайти в Параметры перезагрузки компьютера и изменить 1 минуту на 9999999999 (и далее сколько хватит места) минут.

При всех этих действиях времени хватит на то, чтобы зайти сюда: <http://securityresponse1.symantec.com/sarc/sarc.nsf/html/w32.blaster.worm.removal.tool.html> — почитать про свой вирус и скачать его удалалку.

Письмо № 2

Недавно обзавелся видеокартой GeForce 4 Ti 4200 128 Мб и по этому случаю решил заново пройти GTA: Vice City. И что вы думаете? В игре все текстуры ломаные, перекрученные, играть невозможно. Я уж было стал грешить на видеокарту, но в других играх этой проблемы нет. Что делать?

Горячев

Наш читатель JrKI встречался с такой же проблемой и решил поделиться опытом ее решения.

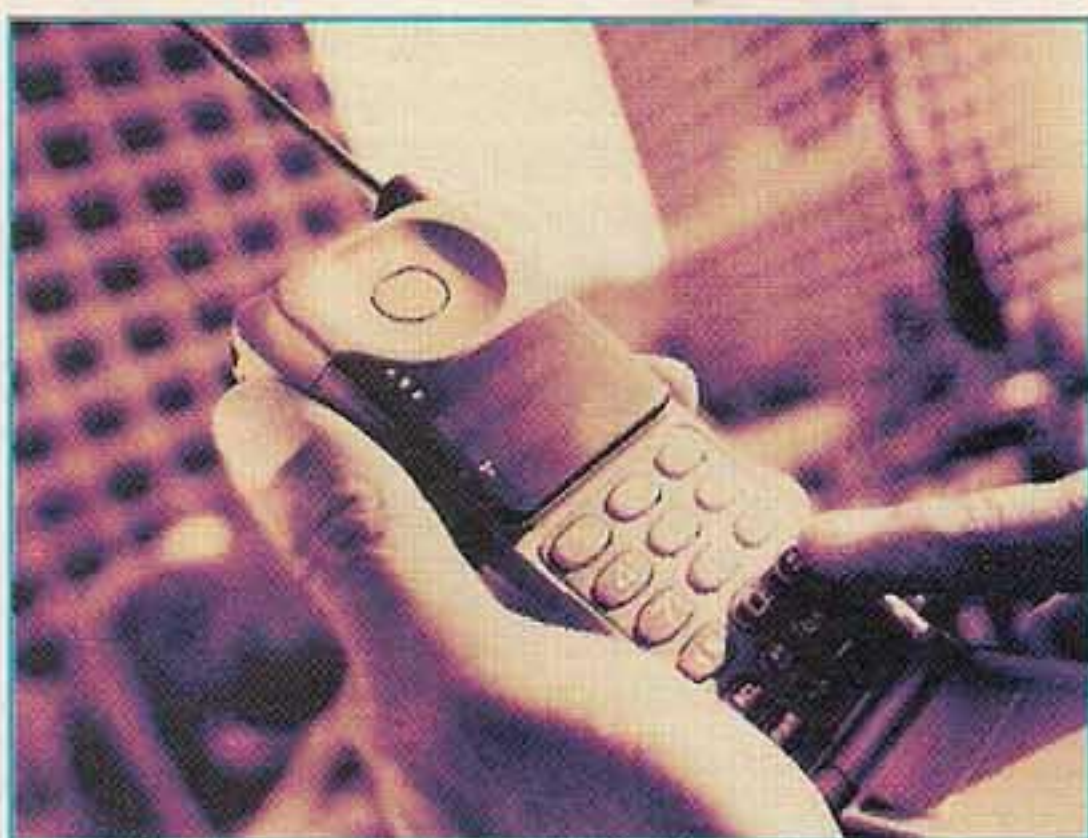
Если у вас стоит видеокарта от NVIDIA классом выше, чем GeForce 2, и в игре GTA: Vice City есть проблема с неправильно отображающимися текстурами, сделайте следующие действия. Кликните правой кнопкой на рабочем столе, выберите Свойства -> Параметры -> Дополнительно -> [название вашей видеокарты] -> Производительность (в английской версии драйвера "Performance and Quality Settings") и установите параметры Производительности и Сглаживание в значение "Приложение". Теперь игра заработает нормально.



INTERNET

СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

Я найду тебя по мобиле...



Американская Федеральная телекоммуникационная комиссия (Federal Communications Commission) предъявила требование к провайдерам сотовой связи: к 2006 году добиться точного позиционирования звонящего в пространстве. Проще говоря, сделать так, чтобы местоположение абонента, звонящего по мобильнику, можно было определить. Причем с точностью до... пятидесяти (!) метров. Для чего это нужно? FCC объясняет это тем, что в последнее время заметно возросло количество правонарушений, совершаемых с использованием мобильных телефонов. Например, незаконный выход в интернет. Система же точного позиционирования поможет засечь местоположение преступника. Второй довод — мобильниками пользуются многие путешественники. В случае какого-либо происшествия попавшего в беду туриста можно будет быстро найти по сигналу с его сотового телефона.

Операторы мобильной связи сначала запротестовали. Ведь самый очевидный способ добиться позиционирования — снабдить телефоны GPRS (системой спутникового обнаружения), но это сразу увеличит стоимость телефонов на несколько десятков долларов. Что, в свою очередь, уменьшит число пользователей мобильной связи. Поэтому, чтобы не прогореть, операторы быстро нашли другой выход из положения. В калифорнийском университете была разработана система программного обеспечения, позволяющего определять положение владельца при помощи старых мобильных антенн. Достаточно лишь установить на каждой сотовой «вышке» небольшой передатчик, и можно определять положение любого абонента с точностью до тридцати (!) метров.

Хакер хакеру глаз не выключет?!

Многие логично полагают, что хакера поймать не так просто. Но вот предположение, что это связано с тем, что хакеры хакеров прячут, не совсем верно. Во-первых, хакеры скрываются ото всех, даже от таких хакеров, как они сами. Единственный способ утаить информацию вообще и о себе в частности — не доверять ее никому. Во-вторых, среди хакеров «оповестителей» тоже хватает. Не так давно были обнародованы весьма интересные факты о Дэвиде Смите — авторе печально известного компьютерного вируса Melissa, который еще в 1999 году разорил некоторые компании на десятки миллионов долларов.



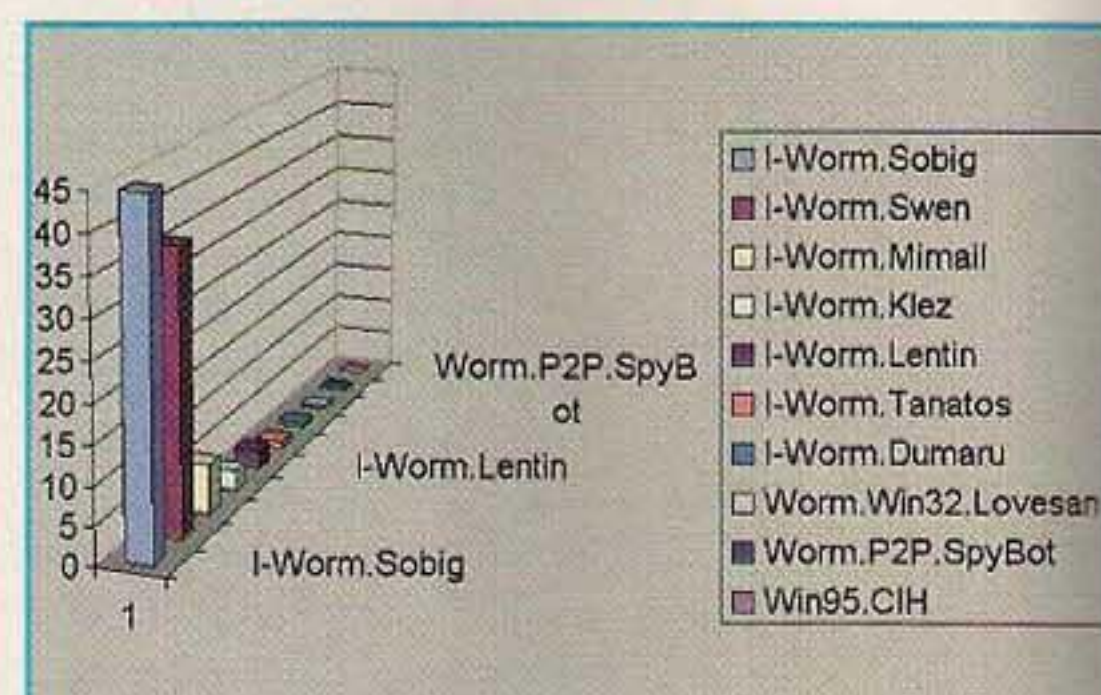
По официальному заявлению ФБР, Дэвид после своего ареста (в том же 1999-м) начал активно сотрудничать с органами безопасности и всячески содействовал поимке своих бывших коллег-хакеров. В частности, не без помощи Смита за решеткой оказался такой компьютерный хулиган, как Сеймон Валлор, разработавший вирус Gokar, завесивший на несколько дней серверы Microsoft. Ян Де Вит — автор такого шедевра, как Anna Kournikova — также был пойман благодаря наводке Смита. За то, что Дэвид исправился и сдал своих коллег, суд смягчил меру наказания и приговорил Смита всего к двум (вместо десяти) годам заключения.

Интернет-диплом

Опасность Мировой Паутины растет с каждым месяцем. Как для отдельных пользователей, так и для международных серверных служб. Многие представители компаний интернет-безопасности небезосновательно считают, что стабильность работы Сети во многом зависит от

количества «чайников», разгуливающих по просторам интернета. Чем больше в Сети профанов, тем нестабильней WWW в целом. По статистике, компьютеры пользователей, знакомых с основами веб-безопасности, заражаются во много раз реже, чем компьютеры новичков. Брюс Шнаер — директор компании Counterpane Internet Security, специализирующейся на сетевой коммуникации, — предложил предоставлять доступ к интернету только тем пользователям, которые сдадут экзамены по сетевой безопасности. Предложение поддержали многие компании. Почти все, кроме... интернет-провайдеров, для которых подобный шаг означает финансовый крах. Ведь для привлечения новых пользователей придется организовывать специальные обучающие курсы. А это стоит денег. Впрочем, Брюс надеется переманить на свою сторону крупные сетевые компании, которым выгодно, чтобы на их серверы заходили только подкованные в сетевой грамоте юзеры. Не исключено, что через несколько лет получение интернет-диплома станет обязательным для всех интернетчиков.

Вирусный Top-10



Предлагаем вашему вниманию десятку самых активных (по состоянию на начало октября 2003 года) вирусов по данным «Лаборатории Касперского».

1. I-Worm.Sobig — 44.75%
2. I-Worm.Swen — 36.50%
3. I-Worm.Mimail — 6.50%



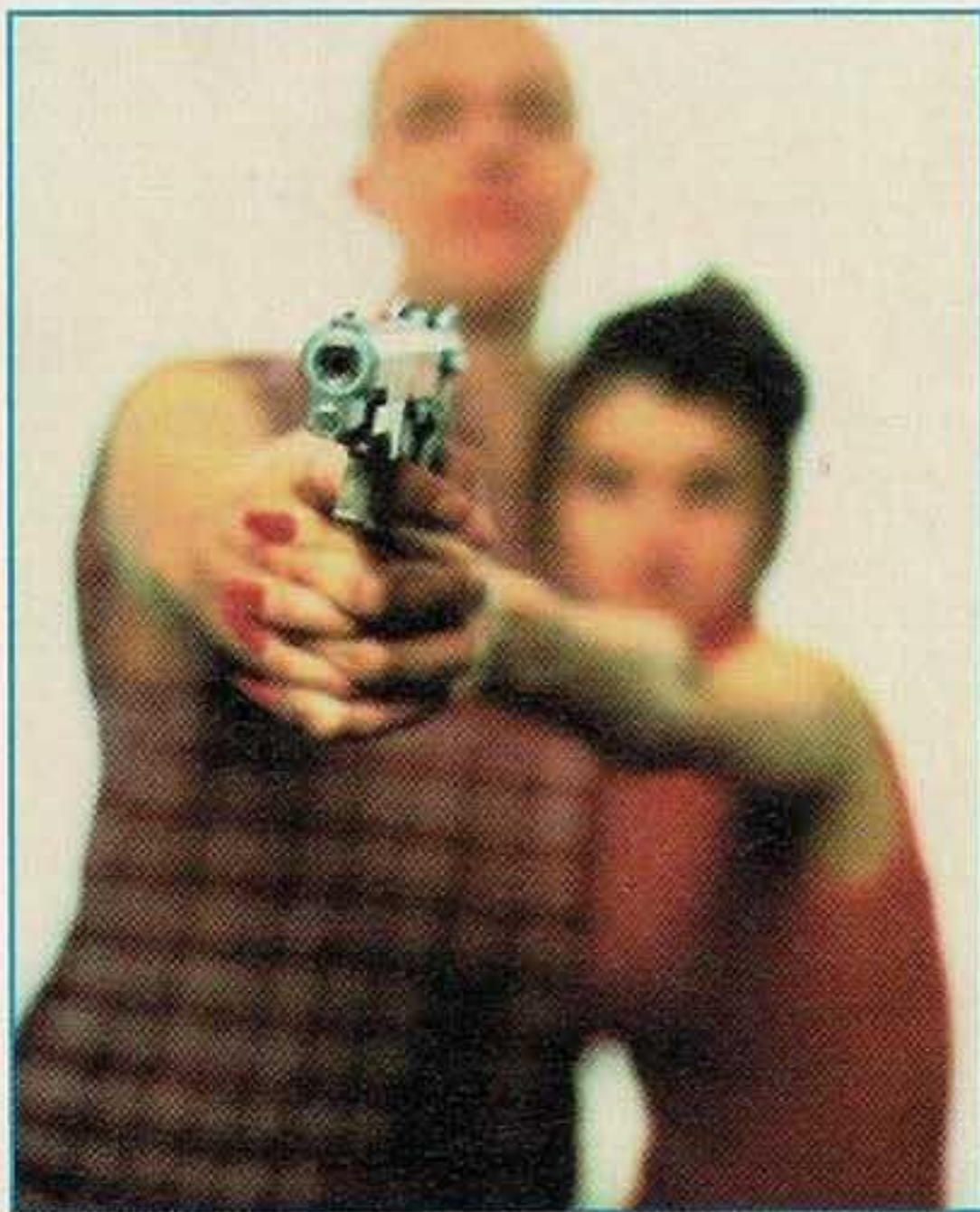
4. I-Worm.Klez — 2.52%
5. I-Worm.Lentin — 2.35%
6. I-Worm.Tanatos — 0.81%
7. I-Worm.Dumarv — 0.68%
8. Worm.Win32.Lovesan — 0.35%
9. Worm.P2P.SpyBot — 0.14%
10. Win95.CIH — 0.11%

Как всегда, несколько комментариев. I-Worm.Sobig давно занимает лидирующую позицию. О том, что это за червь и как от него избавиться, мы уже неоднократно писали на страницах "Мании". Что касается I-Worm.Swen — сейчас в Сети происходит настоящая эпидемия этого червя, распространяющегося через e-mail, по IRC и через сеть для обмена файлами KaZaa. Вирус распространяется в виде аттача к письмам, в которых отправителем может быть прописана одна из служб поддержки Microsoft: MS Technical Assistance или Microsoft Internet Security Section. Сам себя запустить вирус не может — активация происходит после того, как пользователь попытается запустить "патч для Windows-приложения". На данный момент червем заражено более сорока тысяч компьютеров по всему миру. Процедура лечения компьютерного паразита на данный момент внесена практически во все антивирусные пакеты. Для того чтобы избавиться от вредителя, достаточно лишь скачать антивирусные базы и просканировать все диски.

Концентрация прочих вирусов на просторах интернета значительно ниже. Обращает на себя внимание увеличение числа компьютеров, зараженных I-Worm.Klez и I-Worm.Lentin. В прошлом месяце концентрация в Сети этих вирусов была 1.09% и 0.67% соответственно. А вот довольно опасный I-Worm.Tanatos скатился с третьего на шестое место, что не может не радовать.

серверов в мире сейчас работает под Windows. Лишний повод для всех, кто держит собственные сервера, задуматься о том, на какой системе работать. Переход на Linux с точки зрения безопасности — именно так многие обосновывают смену системы, — оказывается, не обоснован.

Любовь — это больно



Сладок мед онлайн-романов. Виртуальные любовники не видят друг друга, не могут друг к другу прикоснуться. Парень может описать себя настоящим Ален Делоном, девушка — вылитой Бритни Спирс. В жизни они могут быть самыми заурядными личностями, но в Сети — красавцы и красавицы, силачи и гимнастки, виртуозные любовники и пламенные ревнивцы. Воображение может нарисовать самую восхитительную картину. Не боясь последствий, пользователи Мировой Паутины с энтузиазмом кидаются в веб-омут любовных приключений. А опасаться следовало бы. Доказательство тому — случай, имевший место в Соединенных Штатах. Некто гражданин Джон Анджелс заподозрил свою супругу в виртуальной измене. Уже слишком много она проводила времени в онлайн, а в логах Джон обнаружил ссылки на сайты интернет-знакомств. Кровь ударила в голову товарищу Анджелсу, в порыве ревности он набросился на жену и до смерти застегал ее металлическим прутком, вырванным из ближайшей ограды. Разобравшись с супругой, Джон накинулся на падчерицу, которая, по его мнению, потакала матери в ее онлайн-романах, и двумя меткими уколами прута расправился и с ней. Сейчас Анджелс во всем раскаялся, но суд отказался выпускать ревнивого мужа под залог и в самое ближайшее время назначит ему, без сомнения, суровую меру наказания.

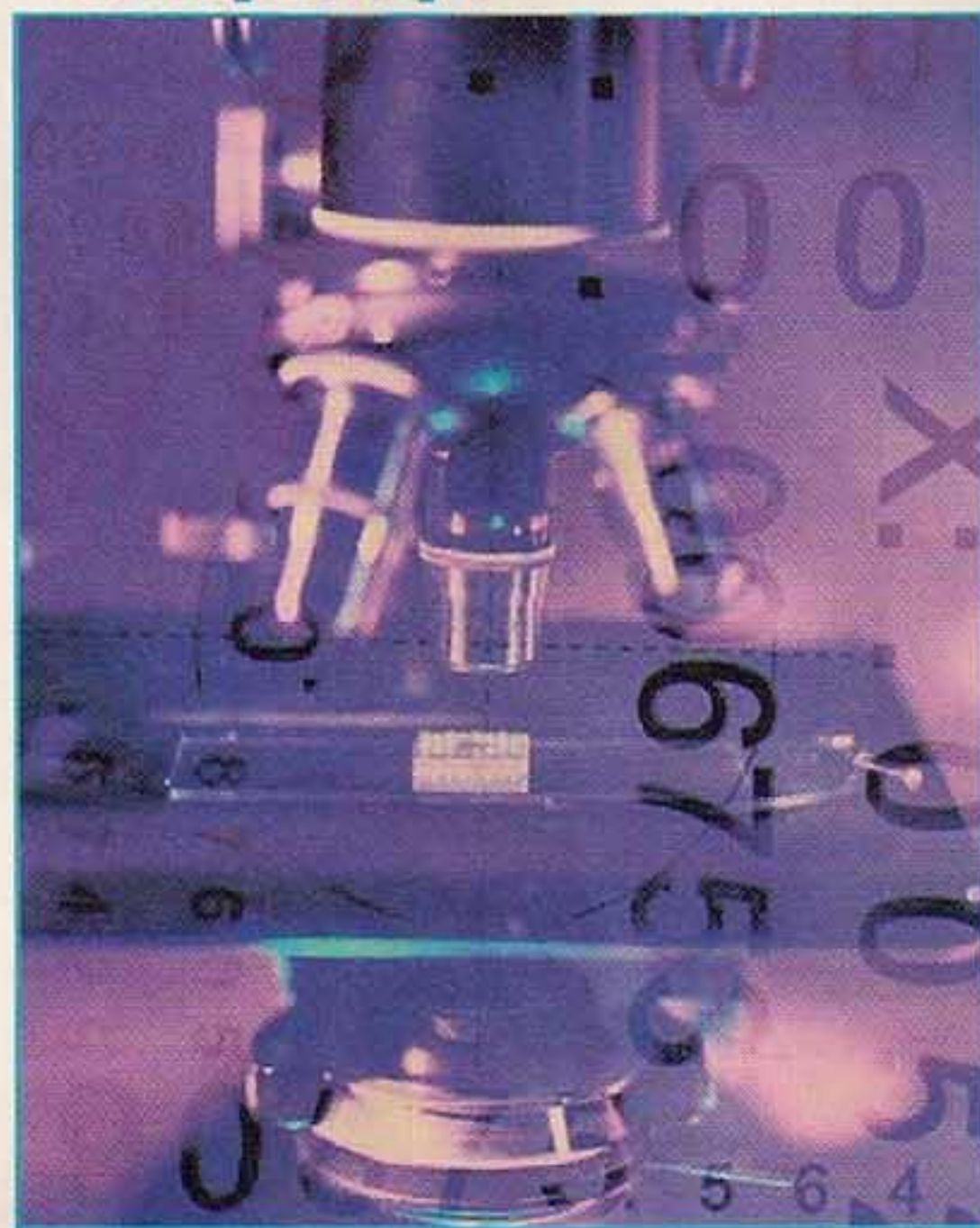
Так что виртуальные романы, конечно, заводите, но не забывайте о том, что кому-то из ваших реальных родственников/знакомых/любимых это может не понравиться.

А я уйду из дома в интернет!

В Англии, если ребенок недоволен тем, как к нему относятся родители, он идет к "детскому" адвокату и жалуется ему на "предков". Адвокат подает в суд, суд — рассматривает дело, и родителям — уже не позавидуешь. Это называется — равноправие детей и взрослых. В Китае, если ребенок проявляет недовольство своими родителями, то последние ему быстро

устраивают такую взбучку, что всякое недовольство сменяется пожизненной благодарностью, что хоть живым оставили. Это называется — уважение к старшим. Но самый, пожалуй, прогрессивный способ решения проблем с родителями избрал для себя одиннадцатилетний мальчик Даня, проживающий в Красноярске. Когда бабушка накричала на него, он просто ушел из дома... Его искали два дня, полгорода перерыли. А Даня все это время просаживал "позаимствованные" из дома несколько тысяч рублей в интернет-кафе неподалеку от дома. Зато, когда его таки нашли и родителям вернули, они были готовы Даню на руках носить — просто за то, что жив-здоров. Бабушка же обещала никогда больше не повышать голос на внука. Это называется — правильное позиционирование себя. Заметьте, из описанных методик последняя — наиболее "бескровная" и эффективная.

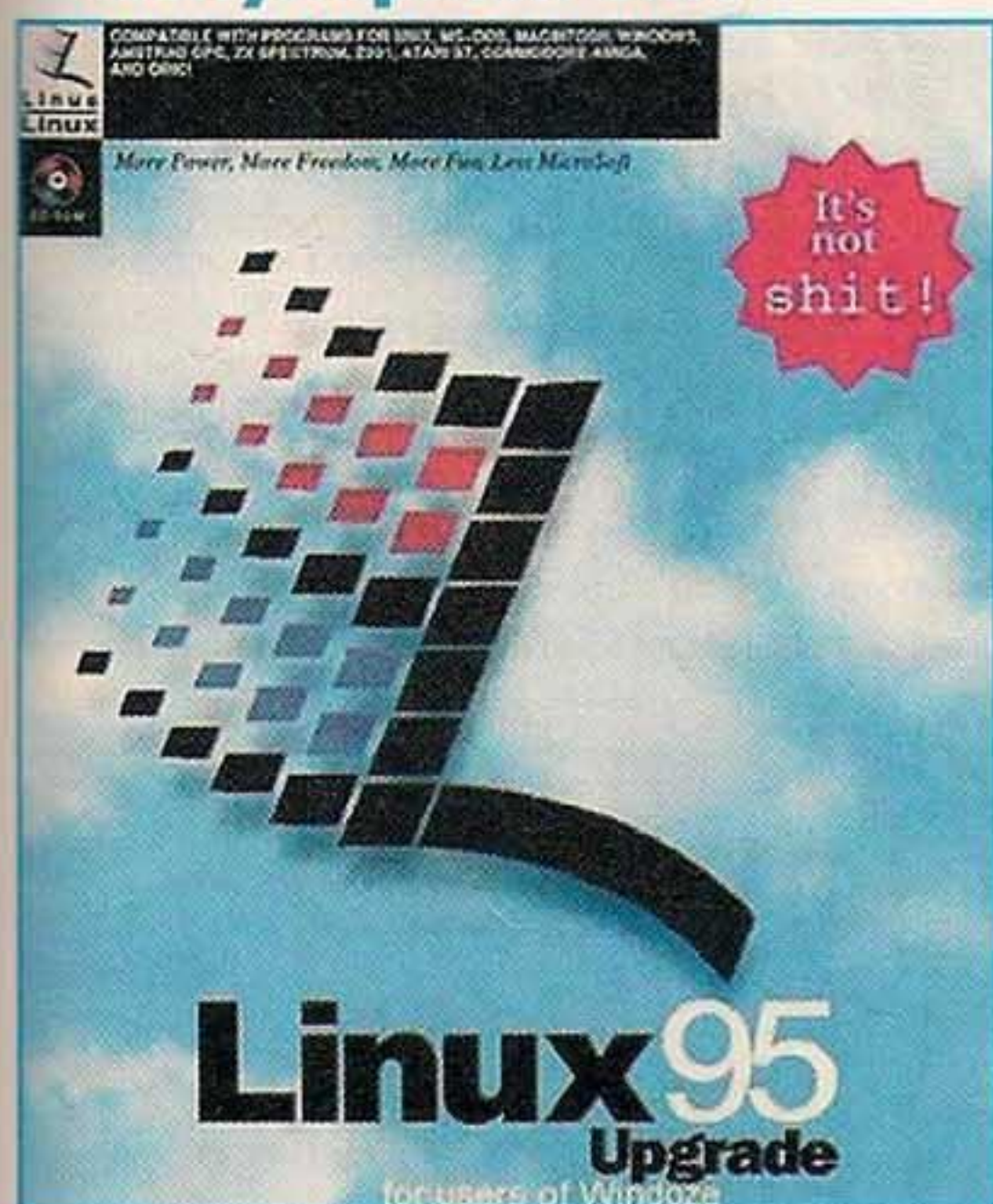
Антивирусы — в корзину?



Специалисты из отдела сетевой безопасности компании Hewlett-Packard сделали весьма интересное предположение. По их мнению, если в течение ближайших полутора лет компании, разрабатывающие антивирусные пакеты, не придумают кардинально новую систему работы антивирусов, то пользователи перестанут устанавливать антивирусы на свои компьютеры. Логика спецов HP такова. Принцип работы всех современных антивирусов основан на регулярном обновлении антивирусных баз. Причем объем информации, которую приходится каждый раз скачивать из Сети, постоянно увеличивается. Скорость же работы антивирусов при этом — падает. Да и оперативность выхода обновлений для лечения новых компьютерных паразитов недостаточна для того, чтобы обеспечить полную безопасность пользователям. По заявлению исследователей HP, уже сейчас популярность антивирусов заметно снизилась. Общее число интернетчиков растет значительно быстрее, чем число пользователей антивирусными программами.

Ни одна антивирусная компания пока так пессимистично не настроена. Насколько правы исследователи HP, покажет только время. Нам уже и полное освобождение интернета от вирусов к началу 2002 года пророчили. И то, что все письма будут заражены червями к середине 2003-го. Ничего этого не случилось. Но — здравый смысл в предположении есть. ■

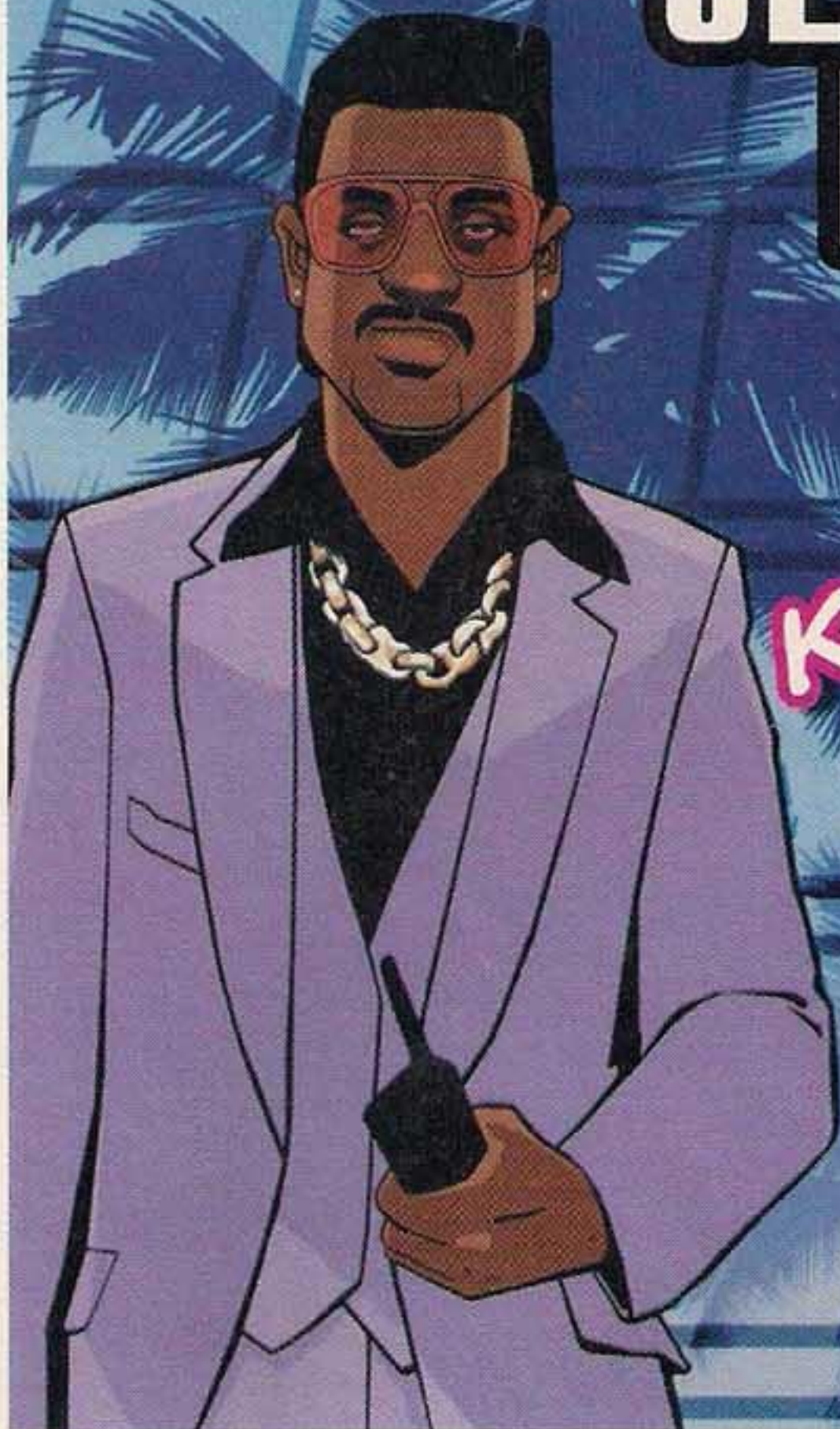
Популярный Linux



Независимая группа экспертов Globe Technology провела исследование серверов, находящихся под управлением различных операционных систем. Ранее было принято считать, что подавляющее большинство хакерских атак совершается на сервера под управлением Windows. Объясняли это в частности тем, что у Windows — закрытая структура ядра и хакерам проще подобрать "ключики" для взлома. Реальность же оказалась весьма далека от теории. Более шестидесяти процентов хакерских атак за 2003 год приходились на сервера, работающие под управлением Linux. Это притом, что большая часть

СЕТЕВОЙ БЕСПРЕДЕЛ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

*как избавиться от багов в GTA3
и увеличить скорость игры*



Вадим Белых
Vasya-Pupkin@igromania.ru

Многим из тех, кто играет в GTA3 или GTA: Vice City, известна уникальная способность игры подтормаживать даже на очень мощных машинах. Разработчики так до конца и не прояснили, с чем это связано — с несовершенством движка или сложностями портирования игры с PS2. Так или иначе, но GTA может, скажем, на P-4 2500 тормозить так же, как и на P-3 600. Многие поклонники игры смиряются с этим, предпочитая думать, что пути господни неисповедимы, и раз не повезло с конфигурацией, то что ж тут поделаешь...

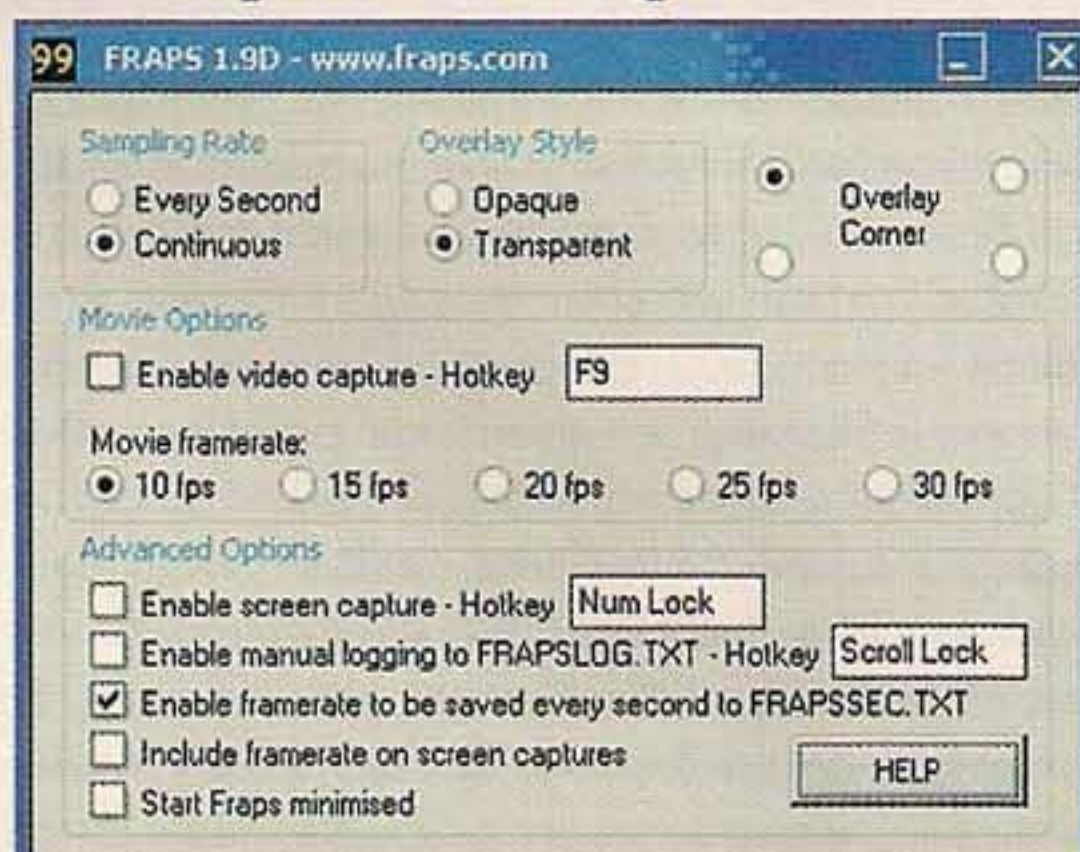
Однако в отличие от путей господних тормоза GTA вполне даже исповедимы. Они возникают по вполне определенным причинам, и их можно победить вполне конкретными действиями. Надо лишь запастись холодным рассудком, выпрямить руки и наживить смекалку. Сегодня мы поговорим о том, как заставить тормозливую вориху машин бегать даже на конфигурации P-3 500 МГц с 128 Мб оперативки на борту.

Больше всего данный материал должен заинтересовать любителей играть в мультиплеер GTA — Multi Theft Auto. Если вы не знаете, что это означает, то бегом читать статью «Сетевой беспредел» на страницах *девятого номера «Игромании»* за этот год (в двух словах: МТА — это полноценный мультиплеер для GTA). Тем же, кто знает, что такое МТА, и давно играет, знакома ситуация, когда сингл-игра идет нормально, а мультиплеер — жутко тормозит. Настройки, описанные в данном материале, позволят заметно ускорить МТА (на некоторых машинах удастся добиться сорокапроцентного прироста производительности).

Статья состоит как бы из двух частей. В первой рассмотрено, почему игра притормаживает на мощных конфигурациях и как с этим бороться (данная часть материала относится как к GTA3, так и к GTA: Vice City). Если у вас мощный компьютер, то можете только эту часть статьи и прочитать — GTA пойдет с нормальной скоростью. Вторая половина статьи (начи-

ная с главы «Стоп-кадр для ворихи») адресована тем, у кого машина близка к «минимально необходимой» для запуска игры. Чтобы заставить GTA выдавать нормальные цифры FPS, вам придется немного покопаться в настройке системы и воспользоваться дополнительными программами и патчами (данная часть материала применима только к GTA3 и МТА; на GTA: Vice City патчи не установятся, а программы будут работать некорректно).

Скорость кадра



▲ Программа, измеряющая FPS. Галочкой отмечена нужная опция.

Первым делом возьмите с нашего компактa утилиту Fraps (ее также можно скачать с www2.fraps.com/fraps19d.exe). С помощью этой программы можно измерить количество кадров в секунду (FPS) в любой игре. Запустите Fraps, отметьте галочкой параметр **Enable framerate to be saved every second to Frapssec.txt**. Запустите GTA3. Поиграйте минут пять. Сохраните файл с логами измерений в любую папку (по умолчанию он хранится в папке с программой). Запомните количество FPS, которое выдает игра до предстоящих манипуляций. Когда вы установите все настройки, снова проведите тестирование уровня FPS. Так вы будете знать, насколько шустрее стала бегать игра.

Чудо простоты

Первый этап настройки прост до банальности. Необходимо провести дефрагментацию диска, удалить все лишние программы из автозагрузки. В идеале — оставить в автозагрузке только минимальный набор самых необходимых утилит/драйверов. Чтобы разобраться, как это сделать, советуем ознакомиться с циклом статей «Практическая ХиРургия», проживающим на страницах «Территории разлома». Удивительно, но зачастую самая элементарная дефрагментация харда дает прирост скорости в двадцать и более процентов. Связано это с тем, что GTA подгружает множество мелких файлов — и если

все они, что называется, покоцаны на кусочки, время загрузки возрастает на порядок. Так же обстоит дело и с автозагрузкой. Раз в память подгружается большое количество мелких файлов, то происходит постоянное перераспределение оперативки. Если же в памяти при этом сидит множество (пусть даже небольших по размеру) утилит, это сильно замедляет процесс.

BIOS

Когда дефрагментируете диск, на котором установлена игра, и подчистите меню автозагрузки, обязательно войдите в меню настроек BIOS (достаточно нажать **Del** в момент старта компьютера) и проверьте, все ли нижеприведенные опции у вас включены. В зависимости от типа BIOS расположение данных настроек может различаться, так что придется побегать по различным опциям меню. Необходимо включить следующие параметры (после двоеточия прописано значение параметра):

- Read Prefetch and Post Buffer: 4-level
- PCI concurrency: Enabled
- CPU to AGP postwrite: Enabled
- AGP dram prefetch: Enabled
- AGP master read caching: Enabled
- AGP Delayed transactions: Enabled
- (Any) IDE prefetch buffers: Enabled
- Fifo Output data advance: Enabled

В лес по дрова

Многие геймеры давно не обновляли на компьютере DirectX, считая, что раз игра идет, скажем, на восьмой версии, то незачем ставить девятую. Самое время установить DirectX 9.0b: прирост скорости в GTA может достигать десяти процентов. Особенно это касается Vice City.



▲ Окно настройки видеокарты программными средствами «Детонатора».

Еще один фактор, сильно притормаживающий игру, — старые драйвера для видеокарт. Скачать последние драйвера для видеокарт nVidia, ATI, 3dfx и менее известных производителей можно на сайте <http://guru3d.com> — или пробежаться по нашим компактам за последние пять-шесть номе-

ров. Внимание владельцам карточек серии GeForce — обязательно поставьте драйвера Detonator версии 45.23. Этот комплект был специально выпущен nVidia, чтобы исправить баг в Vice City. Больше вас не будет беспокоить смена текстур плохого качества на текстуры хорошего, а при игре в Multi Theft Auto не придется ждать прорисовки всей карты — этот баг также исправлен.

Анализируй 3D

Большинство очевидных настроек провели, пришла пора прибегнуть к помощи программ. Утилита 3dAnalyze (находится на нашем компактe, можно также скачать тут: <http://mta.hotbox.ru/3dAnalyze.rar>) наращивает скорость игры за счет того, что выполняет процедуру Hardware Transformation and Lighting софтверно. Вроде бы загрузка процессора должна привести к понижению скорости, но — о, чудо! — этого не происходит. Внимание! Данный совет подходит только владельцам компьютеров не ниже P-3 700 МГц; количество памяти значения не имеет.



▲ Внешний вид интерфейса программы 3dAnalyze. Галочкой отмечена нужная опция.

Чтобы использовать 3dAnalyze, нужно:

- скопировать все файлы утилиты в папку, где у вас установлена GTA3;
 - запустить 3dAnalyze;
 - в секции EXE выбрать gta3.exe;
 - в секции DirectX выбрать опцию force SW tnl.
- Теперь можно запускать GTA, как всегда, через gta3.exe — 3dAnalyze уже привязана к игре через ini-файл.

Маленькое примечание: 3dAnalyze не работает одновременно с Fraps. Запускать эти утилиты нужно только по отдельности.

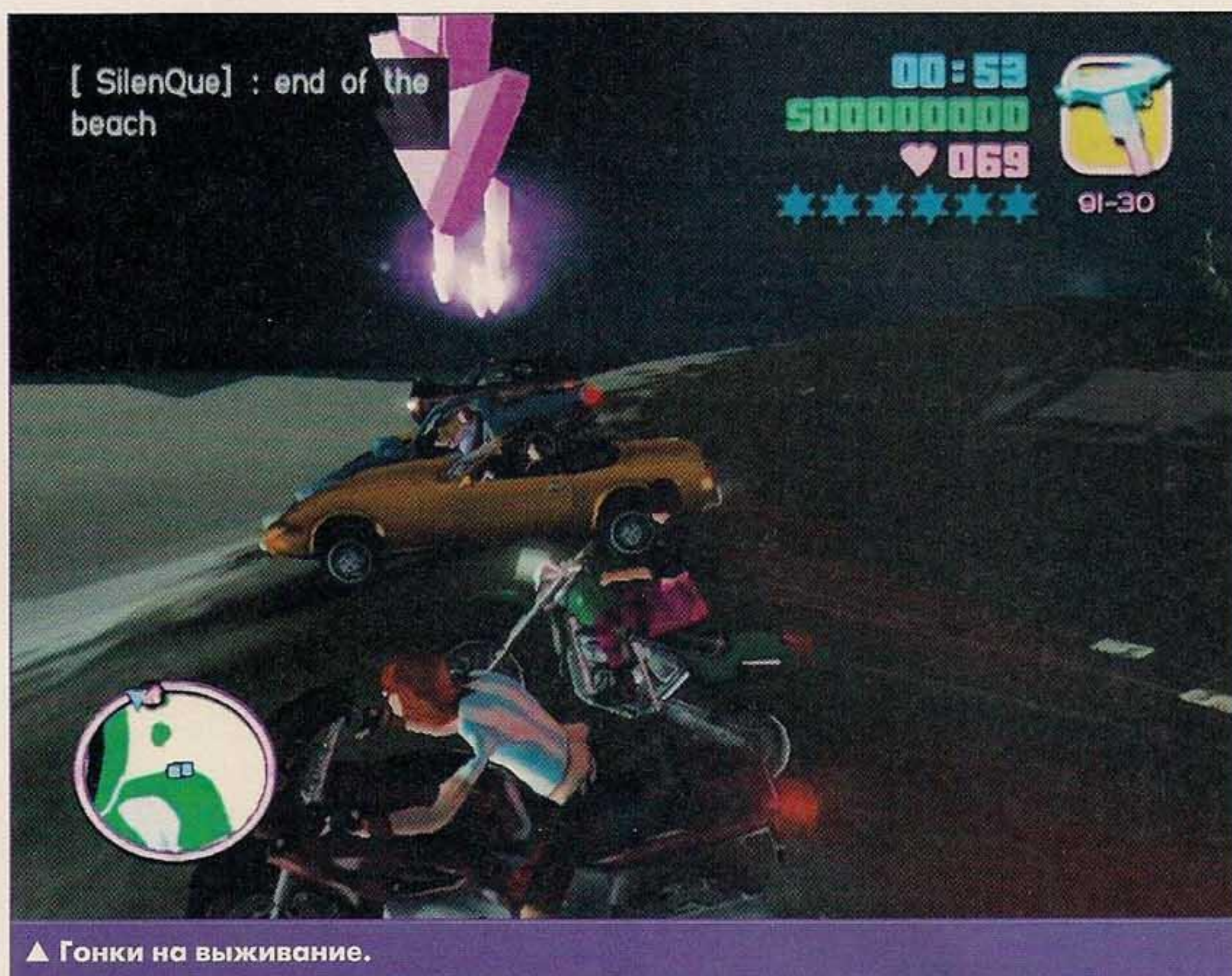
Не заходи за черту!

Одной из основных причин тормозов в GTA3 является параметр Draw Distance — расстояние от главного героя, на котором в игре начинают отображаться различные объекты. Разработчики не отладили данный параметр при портировании с PS2, в результате даже при минимальном его значении отображается часть объектов (причем самых бесполезных) на дальней дистанции. За Draw Distance отвечает файл timecyc.dat, находящийся в папке Data. Его необходимо заменить на файл, несколько подправленный «народными умельцами» (можно взять либо с нашего компактa, либо скачать: <http://mta.hotbox.ru/timecyc.zip>). Прирост скорости гарантирован.

Понятно, что данный способ имеет смысл применять только на слабых машинах, так как дистанция прорисовки устанавливается на минимальный уровень, что сильно снижает качество графики.

Стоп-кадр для воришки

На мощных компьютерах можно добиться прироста скорости игры и без снижения качест-



▲ Гонки на выживание.

ва графики. Но на слабеньких машинах такой фокус не пройдет. Именно графика является тем элементом, за счет которого можно наращивать скорость GTA. Настроек графики в игровом меню очень мало, поэтому снова придется пользоваться дополнительной программой — High-FPS Mod. Это не совсем мод, как можно решить по названию, — скорее, патч. Он убирает косметические эффекты игры: дождь, газеты, листья, выхлопные газы, птиц. На улицах остаются только ключевые персонажи, проститутки, их сутенеры, полицейские и бандиты. Остальные жители города уходят в программное небытие.

Если вы думаете, что город после применения патча станет совсем безлюдным, — не бойтесь. Проституток и сутенеров на улицах того же Vice City, оказывается, столько, что найти переулочек совсем без них будет очень сложно.

По заявлению автора патча, прирост скорости составляет около 30 FPS.

High-FPS Mod можно взять с нашего компактa или скачать по адресу <http://mta.hotbox.ru/highfps.zip>. Чтобы установить патч, необходимо запустить файл install.exe и указать путь разархивации в директорию, где у вас установлена игра.

ПАТЧмейстер

При посадке в машину или смене локации GTA заметно тормозит. Виной тому — папка Audio, расположенная на втором диске с игрой. В официальном патче для GTA версии 1.1 есть добавление: появилась возможность подгрузки папки Audio не со второго диска, а с HDD. Это значительно увеличивает скорость игры и загрузки. Патч можно скачать: <ftp://ftp.buka.ru/patches/gta3patch1.1.zip> (и конечно же, взять с нашего диска). Далее:

- устанавливайте патч;
 - копируйте все содержимое второго диска в папку GTA3 (при вопросе «заменить?» отвечайте «да для всех»);
- Обратите внимание на несколько немаловажных моментов:
- для игры по-прежнему нужен второй диск;
 - нужны дополнительные 700 Мб на жестком диске;

— патч ставится только на официальную версию игры, вернее, на официальный файл gta3.exe.

Библиотечный день

Библиотеки mss32.dll и drvmtg.dll отвечают за графику в GTA3. Сконфигурированы они тоже не самым лучшим образом. Скачивайте оптимальные настройки с <http://mta.hotbox.ru/mss32dll&drvmtg-dll.zip> или забирайте с нашего компактa. После загрузки разархивируйте файлы в папку GTA3. На вопрос «заменить?» ответьте «да». Создатели обещают на слабых машинах прирост скорости порядка 10 FPS.



▲ Погоня за мотоциклом.

Смерть графическим изыскам

Так как подавляющее большинство пользователей используют видеокарту GeForce, то я расскажу только о ее настройке, хотя некоторые параметры совпадут и с настройками для других видеокарточек.

Заходите в меню Пуск->Панель управления->Дисплей->Настройки->Дополнительно->Ваша карточка. Слева, в выехавшем меню, вы увидите несколько вкладок.

Производительность:

— Параметры Intellisample с помощью бегунка лучше поставить в среднее значение. Для слабых компьютеров — ползунок влево до упора.

— Сглаживание Quincunx Antialiasing — установите ползунок в положение «2x». Для слабых компьютеров — влево до упора.

Multi Theft Auto: Vice City

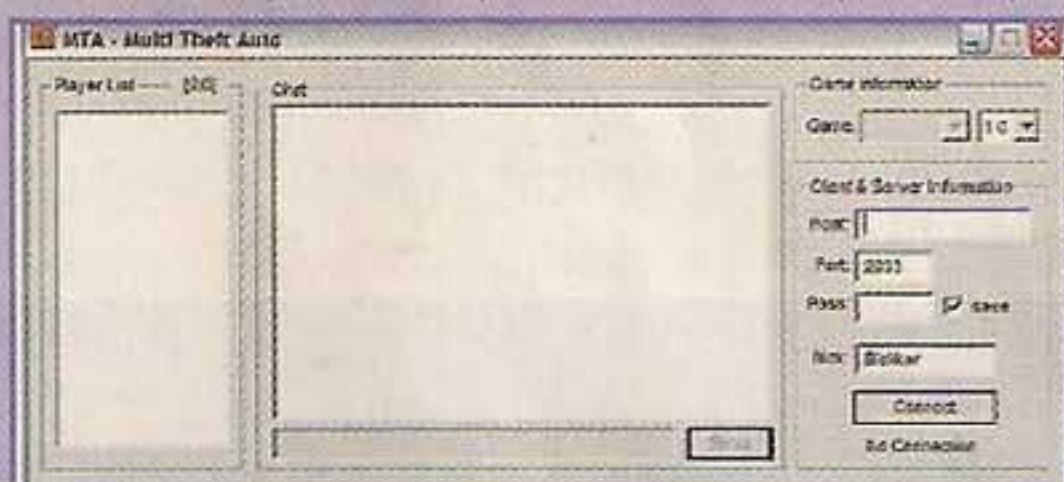
Сетевой беспредел 80-х

Недавно команда MTA отпраздновала маленький юбилей: ровно шесть месяцев прошло со дня выхода первого сетевого мода для GTA3. Разработчики не теряли времени даром и порадовали нас несколькими новыми релизами, апдейтами и утилитами. Самая главная новость — сетевой мод для GTA: Vice City. В отличие от MTA для GTA3, MTA для VC гораздо стабильнее. Давайте разберемся, что же изменилось в игре.

Разбор полетов

MTA: VC создан на основе нового клиента. Разработчики переключились с Visual Basic на C++ и полностью переписали сетевой код. Переход с одного языка на другой — долгое и трудное дело. Но ребята все-таки решились на этот шаг, чтобы избавиться от многих багов в режиме мультиплеера. Была решена главная проблема MTA — лаги. При игре через интернет тормозов практически нет.

Изменился и внешний вид клиента. Окно состояния было заменено окном со списком игроков. В будущем разработчики обещают сделать общий клиент для GTA3 и VC. Еще одно отличие нового клиента — отдельный csm-файл, который дает возможность ничего не менять в настройках оригинальной версии игры,



▲ Внешний вид интерфейса клиента. Введен ник.

как это приходилось делать с MTA для GTA3. Теперь, если вы не запустили MTA, то VC автоматически стартует в одиночном режиме.

Еще одно достижение состоит в том, что сначала вы запускаете клиент, а потом уже MTA: VC. То есть не нужно несколько раз нажимать Alt+Tab для переключения между окнами, что, кроме удобства, дает возможность удавить ряд багов: пропадание звука и зависание. Расширился и сам пакет утилит для установки, настройки и управления сервером.

Теперь в игре все игроки предстали перед нами в собственных уникальных шкурках. Выбирать одежду самим по-прежнему нельзя, но зато не приходится удивляться ситуации, когда по улицам виртуального города разгуливает несколько десятков совершенно одинаковых героев.

Еще одно нововведение — были отключены чит-коды. Некоторым этот шаг создателей MTA пришелся не по душе, но причины, по которым было решено отказаться от читов, весьма веские. Таким образом разработчики избавились от нескольких глюков геймплея. Если раньше, вызвав читом автомобиль, который отсутствует в VC, но прописан в ini-файле, игрок автоматически становился невидимым для других геймеров, то теперь этого недостатка нет. Еще одна

приятная инновация — любой автомобиль можно уничтожить, не залезая в другое авто.

Планов громадье

Сейчас готовится к выпуску очередная версия мода. Что же ждет нас в новом MTA? Активно ведется разработка новых режимов игры — Speed и Capture the Car! Названия интригующие, но что скрывается за ними, нам удастся узнать только после релиза новой версии MTA. Также разработчики обещают добавить в игру поддержку стрельбы из авто (сейчас этой возможности нет) и доработать анимации для поврежденных автомобилей и NPC. Появится совершенно новый чат, будет разрешена посадка пассажиров в транспортные средства (неужели можно будет посоревноваться в умении развозить пассажиров?), обновится статистика игроков. Многие виды вооружения уже сейчас доступны в MTA: VC, но еще не все. Разработчики собираются активировать все стволы и броню для новых сетевых режимов.

Наживляем и играем

Новую версию MTA: VC можно скачать по адресу <http://mta.hotbox.ru/MTAInstall.exe> или взять с нашего компактa.

После закачки инсталлятора произведите установку, указав директорию, где находится игра. Самая важная часть программы — клиент. Запустите его, щелкнув на ярлык MTA Client. Отныне он запускается перед VC, а не после, как это было с GTA3.

Внешний вид клиента немного изменился, но все привычные компоненты по-прежнему на месте: чат — в центре, список игроков — слева, настройки — справа. Заполните окошки Nick (имя) и Host (адрес сервера). Если у вас нет своего сервера и вы не знаете адреса интернет-серверов, воспользуйтесь программой ASE, которую можно найти по адресу www.udpssoft.com/eye/download/newer/EyeInstaller.exe.

После ввода всех данных нажмите кнопку Connect. Если вы все сделали правильно, то слева должен появиться список игроков. Теперь можете общаться со всеми геймерами с помощью чата. Сообщения будут отображаться прямо в игре.

Чтобы начать играть, запустите GTA: VC и начните новый раунд. Чтобы воспользоваться чатом в игре — нажмите T, введите сообщение и отправьте его нажатием клавиши Enter.

Подробнее узнать о MTA и настройке сервера вы можете в предыдущем выпуске «Игромании» из статьи «Сетевой беспредел».



▲ Ночные разборки на улицах криминального города.



▲ Кто быстрее займет место на пляже?!

— Ползунок анизотропной фильтрации — также на «2x» для мощных машин или в крайнее левое положение для слабых.

— Рядом с параметром увеличения резкости текстур для мощных компьютеров поставьте галочку, для слабых — уберите галочку, если она вдруг там оказалась.

Параметры Direct3D:

— Включите эмуляцию таблицы затуманивания — уберите галочку с параметра.

— Для параметра уровня детализации MIP-карт выберите пункт Смешивание. Для слабых компьютеров — Максимальная производительность.

Не всегда описанные выше настройки дадут желаемый результат. Мы привели примеры для двух крайностей — очень мощного компьютера и минимально необходимого для игры в GTA. Поиграйтесь с настройками. Поймать грань между качеством и скоростью не так просто. Параметр Antialiasing никогда не выставляйте слишком высоко. Это самая ресурсоемкая функция видеокарты.

Ingame settings

В завершение разговора об увеличении скорости игры — несколько слов о настройках графики через игровое меню. Здесь тоже есть свои тонкости.

Запустите GTA3 и зайдите в опции видео.

Draw distance — не изменяйте данный параметр! В данный момент параметр инактивирован путем замены оригинального файла — пропатченным.

Trailes — обязательно выключите этот параметр. Это одна из основных причин торможения игры.

Frame limiter — включите. Он ограничивает количество кадров в секунду до 25, что позволяет экономить ресурсы процессора.

VSync — включите.

Resolution — устанавливайте в зависимости от монитора. Для мощных и средненьких компьютеров рекомендуем 800x600x32. Для слабых — 640x480x16.

Остальные параметры не так значительно влияют на производительность игры, можете устанавливать их по своему усмотрению.



Оптимизация завершена. Запустите Fraps, поиграйте минут пять, выйдите из игры и сравните значение FPS с тем, которое было получено до оптимизации. Впрочем, это должно быть видно и невооруженным глазом, без измерения каких-либо параметров. Теперь можно спокойно рассекать по улицам Liberty City, не проклиная страшные лаги, и даже на слабых машинах нормально играть в MTA. ■

ВЫХОДНОЙ
неограниченный доступ
Интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник

тариф "Выходной.Неделя"
\$5/неделя + 1 час в будни

тариф "Выходной.Месяц"
\$19/месяц + 5 часов в будни

----- дополнительный доступ -----
\$0.5/час с 21:00-09:30 \$1/час с 09:30-21:00

все налоги включены



ZENON N.S.P.

www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380

регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; <http://www.zenon.net/services/dialup/>

КРЕДИТКА — ЭТО ПРОСТО

Алексей Макаренков
MakarenkOFF@igromania.ru

Еще год-полтора назад подавляющее большинство российских геймеров либо совсем не играли в онлайн-игры, либо играли на бесплатных — в большинстве случаев пиратских — серверах. С одной стороны, никто не хотел выкладывать кругленькую сумму за лицензионную версию какой-нибудь *Quake III Arena*, с другой — связь оставляла желать лучшего. Чисто же онлайн-игры вообще не пользовались популярностью. Исключение составляла, пожалуй, только *Ultima Online*. Да и в УО играли в основном в пиратскую — на пиратских шардах.

Сейчас ситуация изменилась. У многих геймеров появились выделенки. А это значит, что можно играть в любые онлайн-игры, не седуя на постоянный лаг и обрыв коннекта. Многие онлайн-проекты стали официально издаваться на территории России. С одной стороны, это означает, что можно прикупить коробочку с русскоязычным мануалом (саму игру обычно не переводят, иначе возможны проблемы при игре на сервере), с другой — сама коробочка стоит дешевле, чем английская версия, провезенная через границу неизвестным продавцом, который обязательно нагреет руки, руководствуясь принципом «уж если везу такое, то продавать буду дорого, у других все равно нет». И, наконец, третья причина, почему онлайн-игры стали пользоваться популярностью в России — появилась реальная возможность оформить кредитку за короткое время. То есть любой геймер может оформить кредитную карточку и платить за любую онлайн-игру или совершать любые покупки в зарубежных интернет-магазинах.

Тут следует оговориться. Возможность оформлять кредитные карты различные банки предоставляли давно. Но! Это было неудобно. Чтобы оформить кредитку, нужно было идти в банк, заполнять там множество бумажек, несколько раз оплачивать комиссионные, ждать больше месяца подтверждения заказа (то есть звонить в банк)... Развлечение, прямо скажем, не для рядового пользователя. Сейчас процесс оформления кредитки большинство банков максимально упростило. Иногда можно просто прийти в банк и в течение одного дня оформить карточку. Например, простую *Visa*. Но «Визу» принимают далеко не все интернет-магазины и

очень немногие игровые сервера. Для проведения платежей через Сеть лучше всего подходит разновидность *Eurocard — MasterCard Virtual*.

Несмотря на то, что оформить кредитку очень просто, практика показывает, что большинство сих пор отказывают себе в удовольствии поиграть в какой-нибудь *EverQuest* только потому, что не знают, как «нарисовать» себе кредитку. Поэтому давайте де-

ровым счетом. Сейчас ситуация несколько изменилась. Многие магазины и организации на территории Европы стали принимать евро. Хорошо, если параллельно с евро принимают доллары (чаще всего так и есть), но бывают случаи, когда, например, игровой сервер принимает оплату только в евро. Поэтому лучше заранее зайдите на сайт онлайн-игры или в сетевой магазин и выясните, в какой валюте придется расплачиваться. Кредитку, оформленную в долларах, перевести в евро нельзя, и наоборот.

Когда определили тип карты и денежные единицы счета, необходимо скачать с сайта «Договор об открытии и порядке ведения счета», внимательно с ним ознакомиться — ничего эдакого там нет, но лучше сразу знать, в каких случаях, например, ваш счет может быть обнулен. После этого выбирайте регион, в котором живете, и очень внимательно заполняйте регистрационную форму. Обратите внимание, что в форме можно выбрать отделение банка, в котором будет оформлена кредитка и куда в дальнейшем нужно будет приехать, чтобы положить деньги на счет. Выбирайте то отделение, которое расположено поближе к вашему дому.

При заполнении анкеты необходимо особое внимание уделить английскому написанию своего имени — в таком виде нужно будет впечатывать его на серверах, с которыми вы будете производить расчеты. Если имя окажется вписано неправильно, то это может привести к проблемам (каким именно, читайте ниже).

Заполненная форма будет отправлена на адрес банка, где ее довольно быстро — обычно в течение одного-трех дней — рассмотрят и вышлют вам уведомление на e-mail.

На оформление карты — в зависимости от



тально разберемся, как же сделать кредитную карту и произвести платеж за границу.

Банковские перипетии

Первое, что необходимо — подать заявку в какой-либо банк на оформление кредитки. Можно сделать это, придя непосредственно в банковское отделение и спросив у менеджера, как оформить кредитную карту, а можно никуда не ходить и сделать все через Сеть. Разберем операции на примере «Альфа-банка».

Заходите на страничку банка, специально посвященную оформлению пластиковых карточек, — www.alfacard.ru. Переходите в меню *Получи карту*. Из большого списка карточек (тут есть и *MasterCard Gold*, и *Visa Platinum*, и много чего еще) выбирайте *Eurocard/MasterCard Virtual Card* и определяйте, в какой валюте собираетесь заводить счет. Еще полгода назад можно было, не задумываясь, делать кредитку с долла-

Телефон: +7 (495) 747-77-77, 77-44-77, +7 (800) 200-40-40
Узнать точные адреса всех региональных отделений Альфа-Банка в СНГ вы можете в разделе «Региональные филиалы»

вы можете в разделе «Отделения в Москве»

• Алтайский	• Омский
• Волгоградский	• Оренбургский
• Воронежский	• Орловский
• Дальневосточный	• Пермский
• Екатеринбургский	• Ростовский
• Иркутский	• Самарский
• Калужский	• Санкт-Петербургский
• Калининградский	• Саратовский
• Кемеровский	• Сахалинский
• Краснодарский	• Томский
• Красноярский	• Тюменский
• Курганский	• Ульяновский
• Липецкий	• Хабаровский
• Москва	• Челябинский
• Мурманский	• Ярославский
• Нижегородский	
• Новосибирский	

отделения

▲ Выбор региона проживания при оформлении кредитки на сайте www.alfacard.ru.

Выбор пластиковой карты
Для правильного выбора своей новой пластиковой карты вы можете ознакомиться с информацией на сайте «Пластиковые карты», а сравнить возможности разных видов карт в разделе «Виды карт».

Карта	В долларах США	В рублях	В евро
MasterCard Gold	е	е	е
MasterCard Mass	е	е	е
MasterCard Platinum	е	е	е
MasterCard Virtual	е	е	е
Visa Classic	е	е	е
Visa Gold	е	е	е
Visa Electron	е	е	е
Visa Platinum	е	е	е
Visa-Alfaonline Classic	е	е	е
Visa-Alfaonline Gold	е	е	е
Сбер/Мастер	е	е	е

Логотип

▲ Выбор вида кредитки и валюты.

банка, в котором вы оформляете кредитку, — уходит от пяти дней до трех недель. В приведенном в качестве примера «Альфа-банке» кредитку оформляют приблизительно за полторы недели. Через это время вам на e-mail придет сообщение, что можно приезжать подписывать договор и вносить деньги на счет. Ехать нужно в то отделение, в котором вы заказывали кредитку. Предварительно лучше прозвониться и уточнить, действительно ли соответствующие документы уже готовы. В «Альфе» подтверждение посылают, когда карта полностью готова, но в некоторых банках действуют, что называется, на упреждение. Можно приехать, а вам скажут, что кредитка будет вечером или вообще завтра.

АЛЬФАБАНК

Заполнение анкеты (шаг 4 из 4)

Роль В-код:

Прочитайте внимательно условия кредитки.

Валюта счета:

Действительная информация:

Информация из российского паспорта:

Фамилия, имя, отчество:

Резидентство российского паспорта:

Серия: Номер:

Дата выдачи:

Кем выдан:

Место рождения:

Дата рождения:

▲ Внимательно отнеситесь к написанию своего имени и фамилии латинским шрифтом.

Берите деньги и отправляйтесь в банк. Брать с собой нужно столько, сколько хотите положить на счет, плюс деньги на открытие кредитки (в «Альфа-банке» — 2\$) и годовое обслуживание карты (3\$). Когда будете звонить в банк, обязательно уточните, каков минимальный взнос на кредитку. Может оказаться, что вы хотите положить на счет меньше, чем данный банк принимает к оплате (для «Альфа-банка» — 20\$).

Внимание! Очень важный момент. В большинстве банков к оплате счета кредитки принимают только валюту, на которую заведен счет. То есть, если вы заводите долларовый счет, то платить придется в долларах. Если евро-счет, то в евро. Понятно, что, если вы принесете рубли, тут же в банке их можно поменять на нужную валюту, но вас может не устроить, например, курс валюты в этом банке. Имейте данный факт в виду и приходите с соответствующими деньгами.

В банке у менеджера вам придется подписать несколько документов, заплатить деньги и... все. Вы станете счастливым обладателем кредитки. Счет обычно активируют в течение суток с момента подписания договора. Попол-

нить деньги на счет можно в любой момент, просто придя в любое отделение банка (не обязательно в то, в котором была оформлена карта) и заплатив сумму.

Тонкости оплаты

Картотку оформили. Теперь нужно оплатить услугу. Если речь идет о том, чтобы заплатить за

игру в онлайн, то все довольно просто. Заходите на сервер игры, заполняете небольшую форму, где вводите код вашей кредитки и сумму, которую хотите выплатить. Через некоторое время вам придет подтверждение платежа. С этого момента можно играть. Один важный нюанс. Пишите в анкете оплаты свои ФИО точно так, как они написаны на кредитке. В противном случае от вас могут потребовать прислать сканированный вариант вашей карты, что далеко не всегда удобно, плюс сильно затягивает процесс оплаты. На проверку идентичности вашей кредитки может уйти больше недели.

Если вы хотите произвести покупку в интернет-магазине, то все несколько сложнее. Например, нужно правильно указывать свой адрес. Практика показывает, что лучше не писать домашний адрес, а заказывать товар в свое почтовое отделение до востребования. Многие при этом пишут адрес почтового отделения и индекс (!) своего района. После этого долго удивляются, почему покупки не приходят. Дело в том, что индекс вашего почтового отделения по пункту «до востребования» обычно на единицу отличается от вашего домашнего почтового индекса. То есть, если ваш почтовый индекс 121108, то индекс почтового отделения «до востребования» — 121109. На всякий случай лучше позвоните на почту или зайдите и узнайте точный почтовый адрес. Также уточните, как правильно пишется адрес отделения на английском. Когда будете заполнять форму интернет-магазина, в графе Адрес нужно будет приписать «Do Vostrebovania».

Когда форма

покупки в интернет-магазине заполнена, вам вышлют подтверждение покупки на e-mail (иногда его нужно подтвердить), а затем информацию о том, что товар отправлен со склада по почте. С этого момента можно начинать ждать. Интересно, что товары, например, из Европы могут идти до Москвы или другого города России меньше, чем почтовые посылки внутри страны — две, максимум три недели. Если вы делали заказ в магазине США, то подождать придется подольше — около полутора месяцев. Из Японии, Китая, Тайваня товары обычно идут

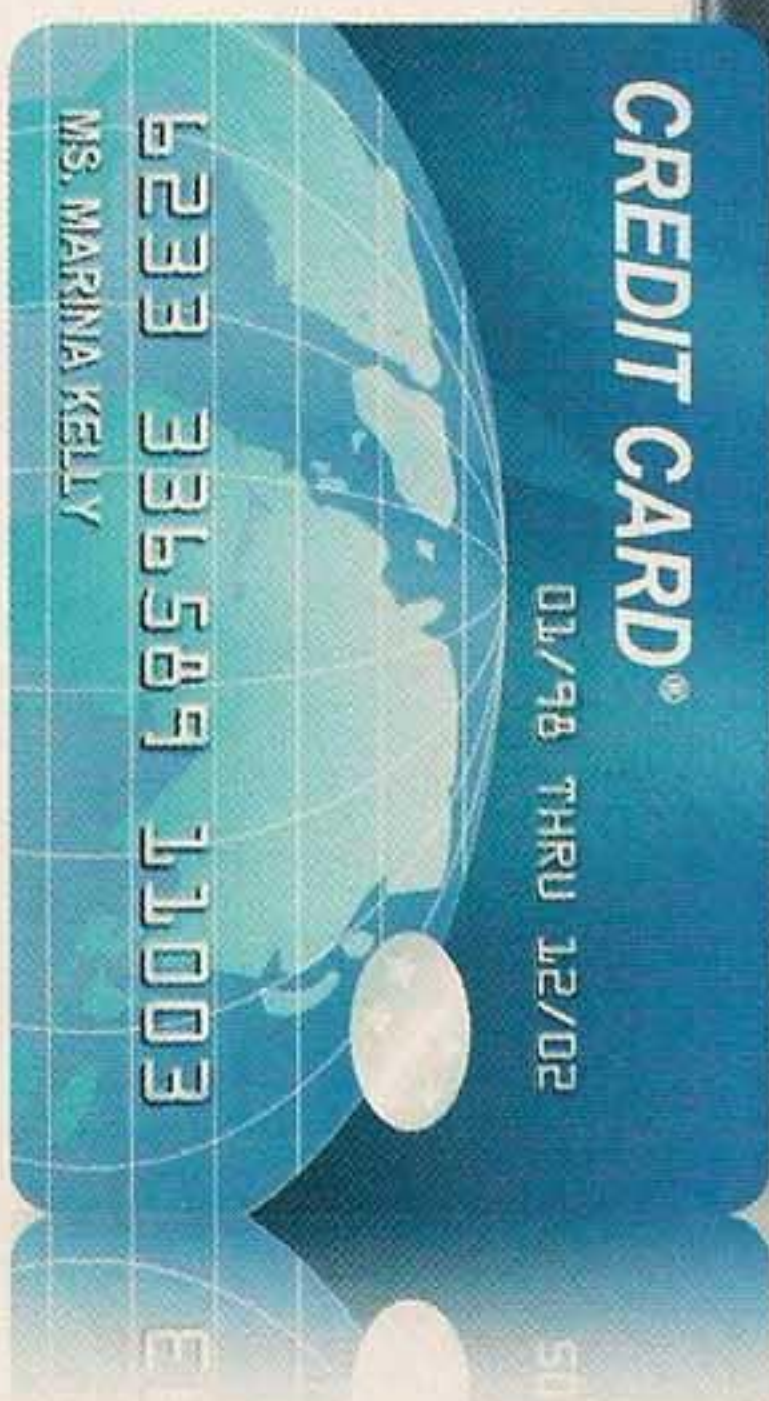


около двух недель. По истечении данного срока можно идти на почту забирать покупку. Обратите внимание, что за сохранность товара ваше почтовое отделение не несет никакой ответственности. Так что если вам придет изувеченный груз, то претензии нужно предъявлять почтовой службе страны, откуда была осуществлена посылка, — то есть США, Канады, Китая и так далее. Получить компенсацию в таком случае практически невозможно.

Еще одна тонкость — иногда, когда сумма заказа превышает сто долларов, скан вашей кредитки может запросить таможня (при условии, что магазин удосужился снабдить посылку информацией о владельце кредитки). Немедленно высылайте! Иначе товар так и осядет на границе, при том, что деньги за него уже заплачены. В идеале — делать заказы в магазинах, которые на своих посылках пишут «Подарок частному лицу». Такие посылки таможня обычно пропускает без проблем. Узнать, делается ли такая надпись на посылках, можно обычно только опытным путем, или пообщавшись с народом на форуме данного интернет-маркета (если, конечно, форум имеется).



Теперь вы можете делать покупки в зарубежных интернет-магазинах и, что самое важное, оплачивать время на серверах онлайн-игр. Будьте внимательны, не попадитесь на удочку интернет-пиратов: старайтесь никому не говорить номер своей кредитки и не прописывайте его на сервере до тех пор, пока не убедитесь, что это настоящий интернет-магазин или игровой сервер, а не муляж, созданный для «вытягивания» из пользователей номеров кредиток.





ИГОЛКА ВТОРАЯ: РАСШИРЕННЫЙ ПОИСК

Сегодня мы будем изучать методику допроса с пристрастием: мы познакомимся с синтаксисом расширенных запросов двух самых лучших поисковых серверов — «Яндекса» и Google. Расширенный запрос может помочь в тех случаях, когда поисковый сервер, несмотря на все ваши ухищрения, выдает слишком мало полезных ссылок и слишком много мусора. Всего в природе существует два способа формирования таких запросов: при помощи специальных операторов в строке поиска и при помощи веб-интерфейса. Второй способ удобнее, но дает доступ не ко всем функциям, которые можно воспользо-

вать при помощи языка запросов. Мы рассмотрим оба варианта. Статья построена на работающих и весьма показательных примерах. Считаю необходимым подчеркнуть, что все примеры можно и нужно опробовать самостоятельно для наглядности.

Яндекс

Поиск с указанием расстояния между элементами

Иногда для улучшения результатов поиска полезно указать расстояние между словами в

строке запроса. На первый взгляд, представить ситуацию, в которой эта возможность может принести пользу, тяжело. Но такие ситуации не так уже редки. Простейший пример — нам нужно отыскать превью по игре **Doom 3**. Казалось бы, что может быть проще, вводим в строку поиска **Doom 3 превью** — и готово. Ан нет! Такой запрос помимо нужных результатов даст еще кучу ссылок на страницы, на которых слова «Doom 3» и «превью» абсолютно не связаны между собой. Например, такому запросу будет удовлетворять страница с фразами «новые скриншоты из Doom 3» и «превью Silent Storm», а это не совсем то, что нам нужно.

Поэтому имеет смысл «привязать» слово «превью» к запросу по **Doom 3**, указав приблизительное расстояние между «Doom 3» и «превью». Для этого язык запросов на «Яндексе» содержит специальный оператор вида **/[n m]**, где **n** — минимальная дистанция между искомыми словами, а **m** — максимальная дистанция. Если указано отрицательное число, значит, задано расстояние слева от слова, после которого следует оператор, если положительное — справа.

Попробуйте последовательно задать в строке поиска **Doom 3 превью** и **«Doom 3» /(-4 +4) превью** и посмотрите, насколько сильно отличаются результаты поиска по этим двум запросам. Первый из них даст большое число «левых» ссылок, тогда как второй — преимущественно нужные странички. Оператор **/(-4 +4)** указывает «Яндексу», что необходимо найти страницы со словосочетанием «Doom 3» и словом «превью», которое будет находиться в этом же предложении не дальше, чем на 4 слова влево или вправо от «Doom 3».

Для полноты картины стоит упомянуть, что в запросе можно задавать расстояние только в одну сторону, например:

девушки /-3 «компьютерные игры» (поиск слова «девушки» и словосочетания «компьютерные игры» в том же предложении не дальше, чем на три слова влево от «девушки»);

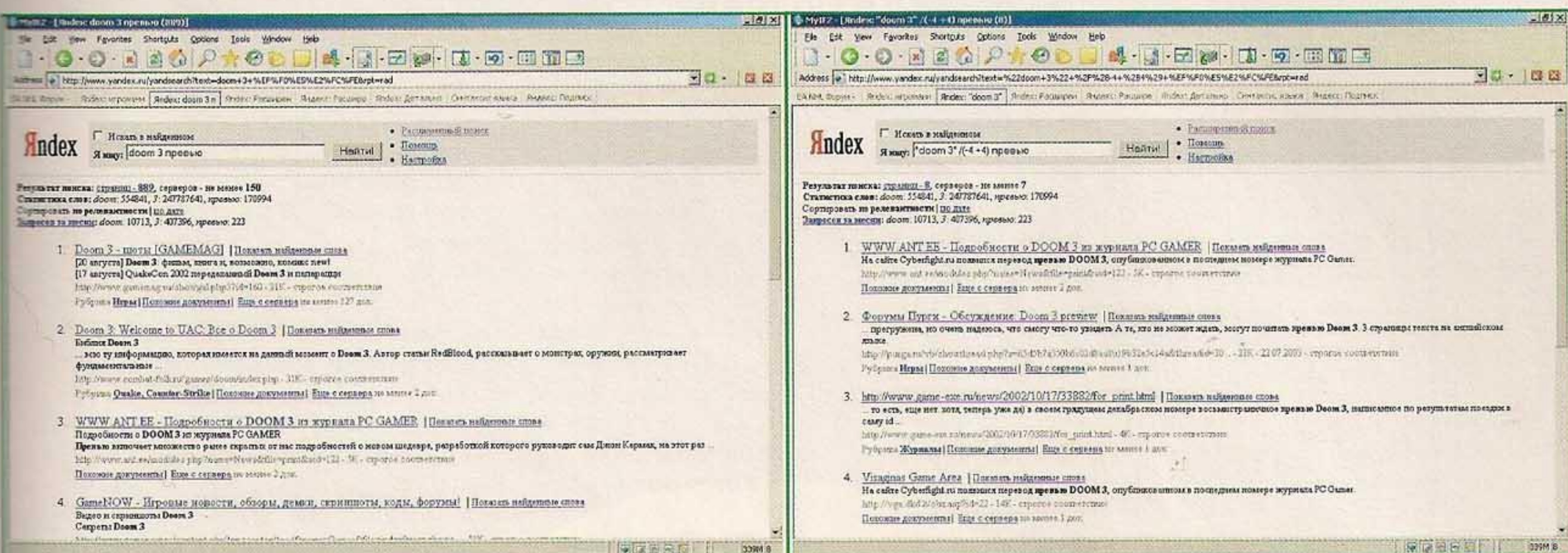
рулез /5 игромания (поиск слова «игромания» и слова «рулез» в том же предложении не дальше, чем на пять слов вправо от «игромания»).

И последний трюк: если вам необходимо указать расстояние не в словах, а в предложениях, перед оператором **/[n m]** необходимо добавить **&**, а для указания расстояния в абзацах — **&&**.

Использование скобок

Чем больше вы узнаете о синтаксисе поисковых серверов, тем более сложные запросы начинаете составлять. И однажды наступает ситуация, когда становится неясно, в каком порядке будут обработаны заданные вами операторы. И тут на помощь приходят скобки. Я полагаю, что подробно описывать их назначение и способ применения не имеет смысла — этому учат

▲ Веб-форма расширенного поиска на «Яндексе» (все три картинки надо аккуратно склеить в одну здоровую).



▲ Отличия всего в одном операторе, а какая разница в результатах!

еще в начальной школе, поэтому мы ограничимся всего одним примером.

(«девушки» /(-3 +3) (бикини / купальник)) ~ (порно / эротика / эротический / интим / голые) — поиск страниц с предложениями, содержащими слово «девушки» и не далее чем через три слова слева или справа — слова «бикини» или «купальник», но не содержащими любое из слов «порно», «эротика», «эротический», «интим» или «голые». Попрошу заметить, что, несмотря на всю монструозность и кажущуюся похабность, этот запрос выдает только целомудреные ссылки на вполне приличные фотографии или каталоги пляжной одежды для девушек.

Задание весовых коэффициентов и использование уточнений

Еще один способ повысить релевантность

результатов — задание весовых коэффициентов, которые определяют важность того или иного элемента в строке запроса.

Например, мы ищем информацию по игре «Блицкриг». Нас интересует самая разнообразная информация — обзоры, скриншоты, патчи, моды. Но степень важности каждого из перечисленных пунктов для нас различна. Предположим, что в первую очередь интересуют патчи, во вторую — моды, и лишь затем — все остальное. В таком случае будет разумно указать поисковику, что мы хотим получить в первую очередь. Для этого предусмотрены весовые коэффициенты, которые задаются оператором **:n**, где **n** — относительный весовой коэффициент.

блицкриг патчи:6 моды:5 скриншоты обзоры — поиск страниц со всеми указанными словами, в первую очередь выдаются результаты со страницами, на которых чаще всего упоминается

слово «патчи», затем сортировка ведется по слову «моды».

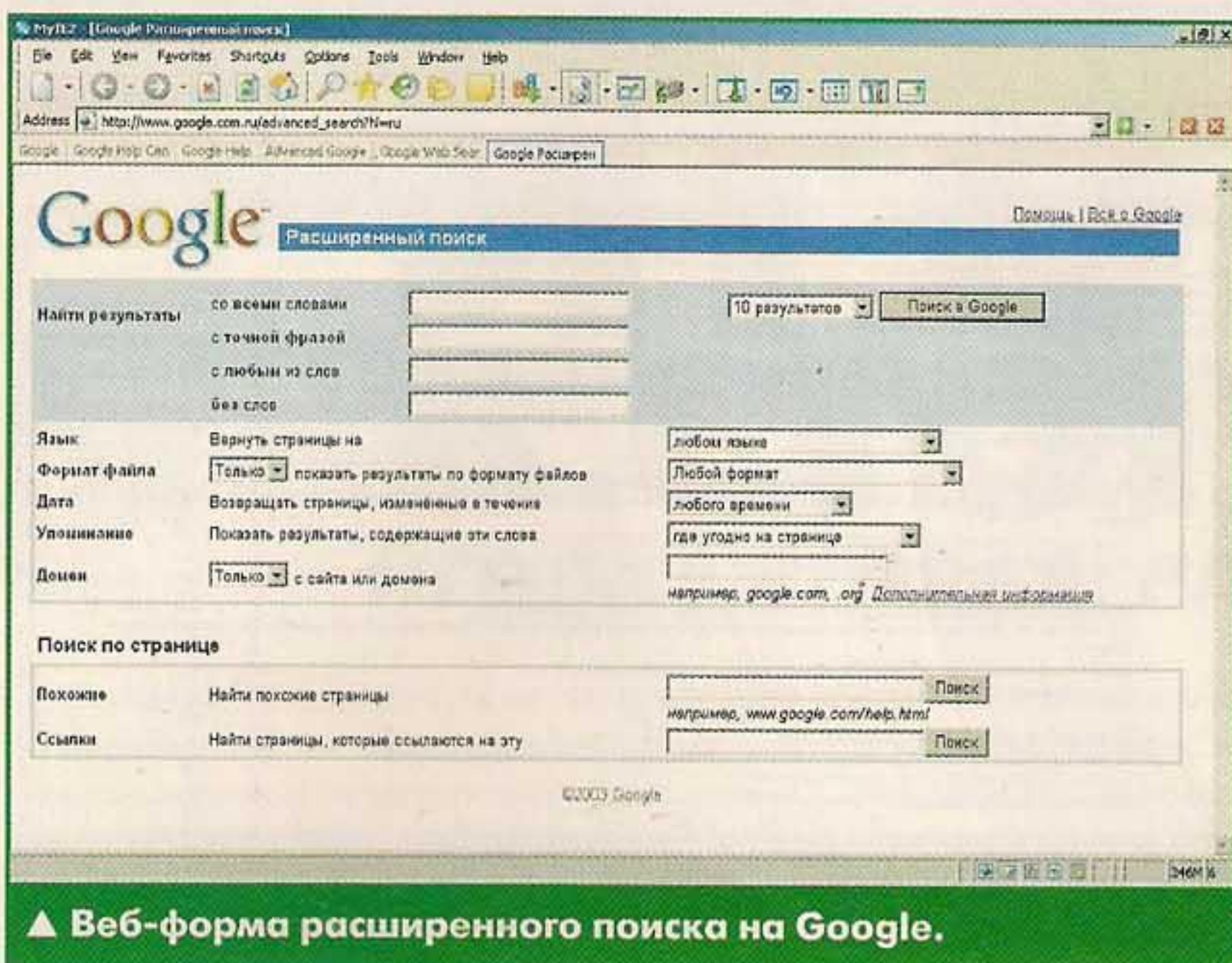
Весовой коэффициент называется относительным потому, что он задается только (!) для определения порядка важности слов в строке поиска. То есть, если в вышеприведенном запросе заменить цифры 6 и 5 на 10 и 7 соответственно, то на результатах поиска это не отразится.

Аналогичную роль выполняет оператор уточнения — **<**. Разница между ним и оператором для задания весовых коэффициентов заключается в том, что оператор уточнения работает только с одним элементом — словом или словосочетанием.

«компьютерные игры» <-разработка — поиск страниц со словосочетанием «компьютерные игры»; в первую очередь показывать страницы, на которых чаще всего упоминается слово «разработка».

СПИСОК ОПЕРАТОРОВ ДЛЯ ФОРМИРОВАНИЯ РАСШИРЕННЫХ ЗАПРОСОВ НА "ЯНДЕКСЕ"

Функция	Синтаксис оператора	Примеры	Результат
Поиск с заданием расстояния между словами	/ (n m)	"Doom 3" /(-4 +4) превью	Страницы со словосочетанием "Doom 3" и словом "превью" не дальше чем на четыре слова справа или слева него
		девушки &/-3 "компьютерные игры"	Страницы со словом "девушки" и словосочетанием "компьютерные игры" не далее, чем три предложения слева от него
		рулез &&/5 игромания	Страницы со словом "рулез" и словом "игромания" не дальше, чем пять абзацев вперед по тексту
Задание весовых коэффициентов	:n	игры пасьянсы:3 настольные:2	Страницы со словом "игры", сначала выдать результаты с наиболее частым упоминанием слова "пасьянсы", среди них сначала показать страницы с наиболее частым упоминанием слова "настольные"
		игры RTS:5	Страницы со словом "игры", сначала показать результаты с наиболее частым упоминанием слова "RTS"
Уточнение (аналогично однократному использованию весового коэффициента)	<-выражение	стратегии <-настольные	Страницы со словом "стратегии", сначала показать результаты с наиболее частым упоминанием слова "настольные"
Модификаторы расположения искомых элементов	\$title(выражение)	\$title(Silent Storm)	Страницы со словами "Silent" и "Storm" в заголовках
	#abstract=(выражение)	#abstract=(пошаговая стратегия)	Страницы, содержащие в поле описания слова "пошаговая" и "стратегия"
	\$anchor(выражение)	\$anchor(купить)	Страницы, содержащие ссылки со словами "купить"
	#address(выражение)	#address(games)	Страницы, в URL которых содержится слово "games"
	#url="значение"	#url="www.igromania.ru"	Любые страницы с сайта Игромании
	#link="значение"	#link="www.gamespy.com"	Страницы, которые ссылаются на www.gamespy.com
	#image="значение"	#image="doom3.jpg"	Страницы, содержащие файл doom3.jpg
	#hint=(выражение)	#hint=(headshot)	Страницы, содержащие картинку с подписью "headshot"



▲ Веб-форма расширенного поиска на Google.

ВЕБ-ФОРМА РАСШИРЕННОГО ПОИСКА

Тем, кто предпочитает работать с компьютером, вольготно развалившись в кресле, с кружкой пива в левой руке и мышкой — в правой, наверняка придется по вкусу веб-форма для расширенного поиска на «Яндексе» — www.yandex.ru/advanced.html. Если вам непонятны какие-либо функции данной веб-формы, воспользуйтесь таблицей синтаксиса запросов на «Яндексе», приведенной в этой статье. В таблице описано назначение всех операторов и даны примеры. А теперь давайте подробно рассмотрим назначение всех элементов веб-формы.

Словарный фильтр

Это поле предназначено для задания слов и словосочетаний при поиске, две пустых строки предназначены для ввода слов. Почему две, а не одна? Это позволяет формировать сложные запросы, которые в обычной форме поиска задаются при помощи скобок, то есть две строки позволяют формировать запросы вида (**выражение 1**) оператор (**выражение 2**).

Особое внимание стоит уделить выпадающим спискам сверху над строками поиска. Поскольку они не имеют заголовков, перечислим их слева направо (списки для первой и второй строки поиска идентичны).

Первый список, **расширение и ограничение поиска** (в скобках приведены аналоги, записанные при помощи операторов языка запросов): обязательно (+), желательно (без оператора), исключить (~), операторы (при выборе этого значения содержимое верхней строки поиска трактуется как операторы для нижней строки, если введенное выражение не может быть распознано как оператор или набор операторов, то оно игнорируется).

Второй список, **все словоформы или точное выражение**: все формы (без оператора), точная форма (**«значение»**).

Третий список, **указание места поиска**: в предложении (&), в документе (&&), во фразе (без оператора), в заголовке (**\$title(выражение)**), в аннотации (**#abstract=(выражение)**), в ссылке (**\$anchor(выражение)**), в адресе (**#address(выражение)**).

Дата

Поиск страниц с датой создания в указанном интервале времени.

Сайт/вершина

Поиск по заданному адресу или поиск везде,

исключая указанный адрес (аналогично операторам **#url=«значение»** и **~#url=«значение»**).

Специальные объекты

Поиск страниц со скриптами и апплетами с указанным в строке поиска именем.

Язык

Выбор языка, на котором будет выполнен поиск.

Тип документа

Выбор между четырьмя вариантами: любые (все допустимые типы документов, включая HTML), PDF, RTF, MS-Word.

Google

ВЕБ-ФОРМА РАСШИРЕННОГО ПОИСКА

Google в отличие от «Яндекса» имеет гораздо более простой язык запросов, что не мешает ему занимать лидирующие позиции среди поисковых систем. Практически все операторы языка запросов Google мы рассмотрели в предыдущем номере. Поэтому сейчас ограничимся описанием веб-формы расширенного поиска Google, которая находится по адресу www.google.com.ru/advanced_search?hl=ru (попасть на эту страничку можно, кликнув ссылку «Расширенный поиск» на стартовой странице Google).

Первый блок на странице расширенного поиска Google состоит из четырех строк для ввода поисковых запросов. Перечислим их сверху вниз.

1. **Найти результаты со всеми словами** — эта строка аналогична обычной поисковой строке Google на главной странице).

2. **Найти результаты с точной фразой** — ввод слов с эту строку аналогичен использованию оператора **«словосочетание»**, то есть ввод слов в эту строчку аналогичен заключению словосочетания в кавычки.

3. **Найти результаты с любым из слов** — использование этой строки аналогично применению оператора **OR**.

4. **Найти результаты без слов** — аналогично ис-

пользованию оператора «-».

Ссылка

Поиск страниц со ссылками на указанный адрес или страниц, не содержащих ссылок на указанный адрес (аналогично операторам **#link=«значение»** и **~#link=«значение»**).

Изображение

Искать файлы картинок с заданным именем (**#image=«значение»**) или картинки с заданной подписью (**#hint=(выражение)**).

пользованию оператора «-».

Проиллюстрируем использование этих четырех строк поиска на примере, введя в строки следующие слова (сверху вниз):

нивал 1С
проклятые земли
патч прохождение
обзор

Аналог этого запроса в обычной поисковой строке Google будет выглядеть следующим образом: **нивал 1С «проклятые земли» (патч OR прохождение) -обзор**. Смысл такого запроса следующий: найти страницы со словами «нивал» и «1С» (порядок расположения этих слов на странице не имеет значения), а также с точным словосочетанием «проклятые земли», плюс — с любым из слов «патч» или «прохождение», но без слова «обзор».

Следующая секция параметров на странице расширенного поиска регулирует различные настройки поиска:

1. **Язык** — выбор языка поиска.
2. **Формат файла** — искать или не искать результаты в файлах следующих типов: любой доступный формат, PDF, Postscript, MS-Word, MS-Excel, MS-Powerpoint, RTF.
3. **Дата** — искать страницы, созданные или измененные не позднее 3, 6 месяцев или года, либо искать страницы, созданные в любой промежуток времени.
4. **Упоминание** — этот параметр определяет место на странице, в котором будут искажаться ключевые слова, — любое место, в заголовке (оператор **intitle:выражение**), в основной части, в адресе страницы (**inurl:выражение**), в ссылках на данную страницу (**link:выражение**).
5. **Домен** — искать или не искать в заданном домене (**site:выражение**).

Последняя секция состоит из двух элементов.

1. **Похожие** — искать страницы, сходные по содержанию с указанной в строке поиска (аналогично оператору **related:выражение**).
2. **Ссылки** — искать страницы, которые ссылаются на указанную в строке поиска (аналогично **link:выражение**).



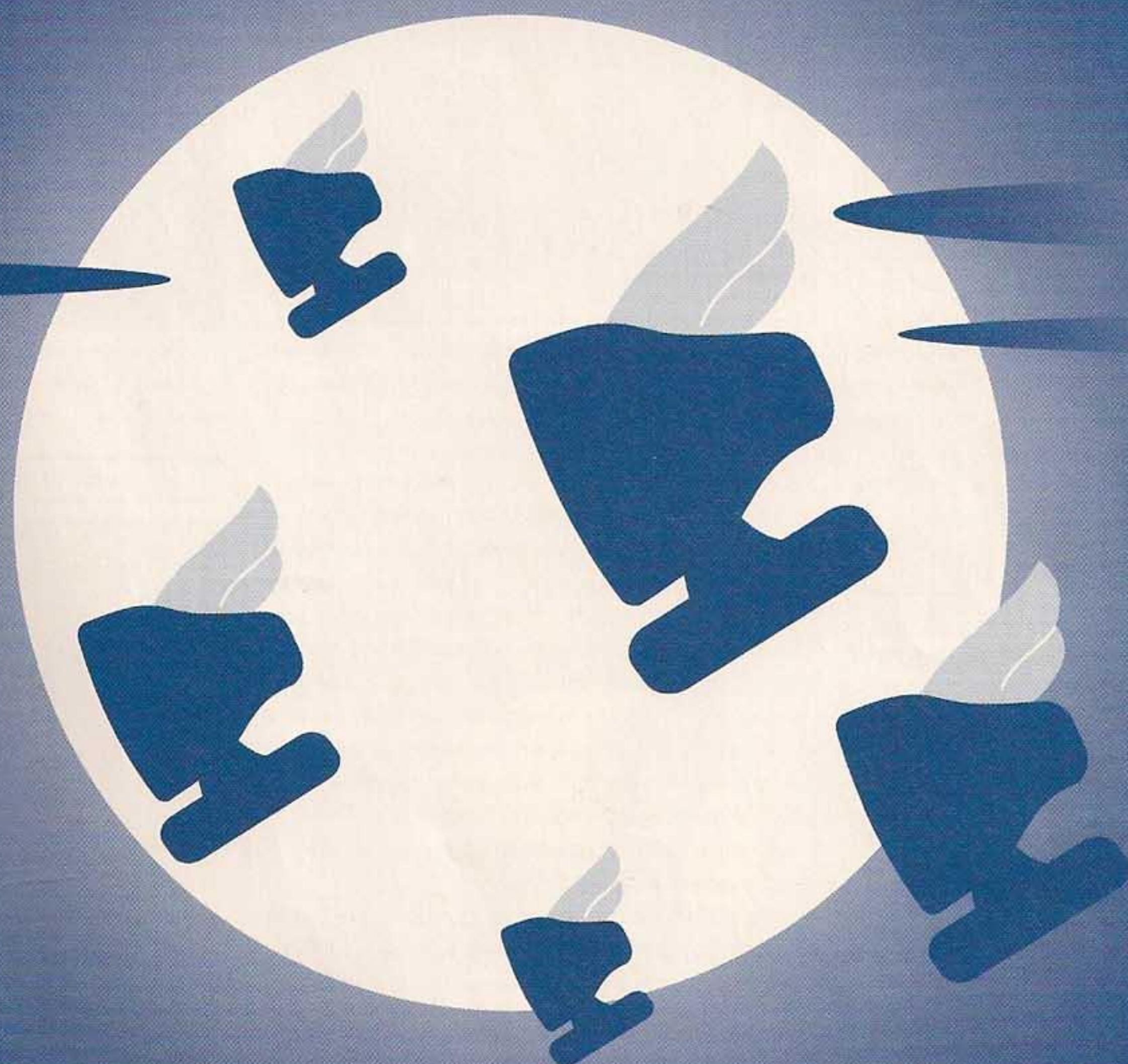
Если вы освоите применение расширенного поиска, считайте, что часть денег, которые вы платите за интернет, вы уже сэкономили. Ведь эффективный поиск — это не только нужная вам информация, но и значительная экономия интернет-времени.

В одном из ближайших номеров «Мании» мы научимся искать в интернете графические файлы — картинки и фотографии. ■



▲ Результат точного поиска фразы через расширенный запрос на Google.

www.rambler.ru



Rambler[®]
рядом

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

www.digital-hair-extension.com



Кому-то нравятся девушки с длинными ногами. Кому-то — с большими голубыми глазами. Кому-то — с пышным бюстом. А некоторые, оказывается, с ума сходят по леди с роскошными длинными волосами. Их легко понять. Достаточно только взглянуть на фотогалерею на данном сайте. Просто шикарные «гривы». Местами — чуть-чуть красивой эротикой, так что тем, кто «до... и младше» не рекомендуется. Но вы ведь все равно посмотрите...

<http://redeyes.ru>



Сайт «Красные глаза» получил свое название отнюдь не потому, что на него захаживают вампиры или оборотни. Просто попробуйте просидеть за монитором ночь напролет, а потом загляните в зеркало. На ресурсе собрана информация о различных способах общения пользователей друг с другом в Сети. Основной упор делается на описание работы чатов. В соответствующем разделе вы найдете описание самых популярных чатов рунета, правила поведения на форумах. Другие разделы расскажут вам, какие меры предосторожности стоит принять, заходя в тот или иной чат.

Также на ресурсе собрана большая коллекция сетевого юмора. Ну а если вы проводите в чате ночи напролет, то в разделе «Подсказка веселого флудера» найдете немало интересных программ, позволяющих поддерживать общение в чате... без вашего непосредственного участия. Многим будут полезны программы для автоматической раскраски текста в чате, смайликогенераторы, переключатели раскладки и другие утилиты.

<http://photoexpo.ru>

«Фотоэкспо» — большая онлайн-галерея работ отечественных фотографов. В рамках проекта проводятся виртуальные выставки знаменитых и не очень мастеров. Самые различные темы. Фото в высоком разрешении. Для фотографов-любителей — отличный способ повысить свое мастерство, изучая работы профи. Для тех, кто фотографированием не занимается — прос-

то возможность приятно провести время, рассматривая отличные кадры.

www.flashmob.ru



Сайт отечественного флэшмоба. Как, вы не знаете, что это такое?! Тогда вам тем более стоит зайти по ссылке. Если кратко, то флэшмоб (flashmob) — это новая очень популярная забава. Заранее договорившись, большое количество народа собирается в условленном месте и совершает одновременно какое-либо действие. Ничего противозаконного. Действие может быть самым обычным. Например, собравшись вечером в парке, моберы (так называют людей, участвующих во флэшмобе) в строго условленное время достают припасенные фонарики и начинают что-то искать на земле. На все вопросы прохожих, мол, что вы ищете, отвечают: «У друга убежала черепашка. Я ее ищу.» По истечении определенного времени все резко убирают фонарики и расходятся.

На сайте разрабатываются сценарии и договариваются о проведении очередных мобов. Если вы азартны, безбашенны или хотя бы остроумны, то вам — сюда.

www.vimya.ru



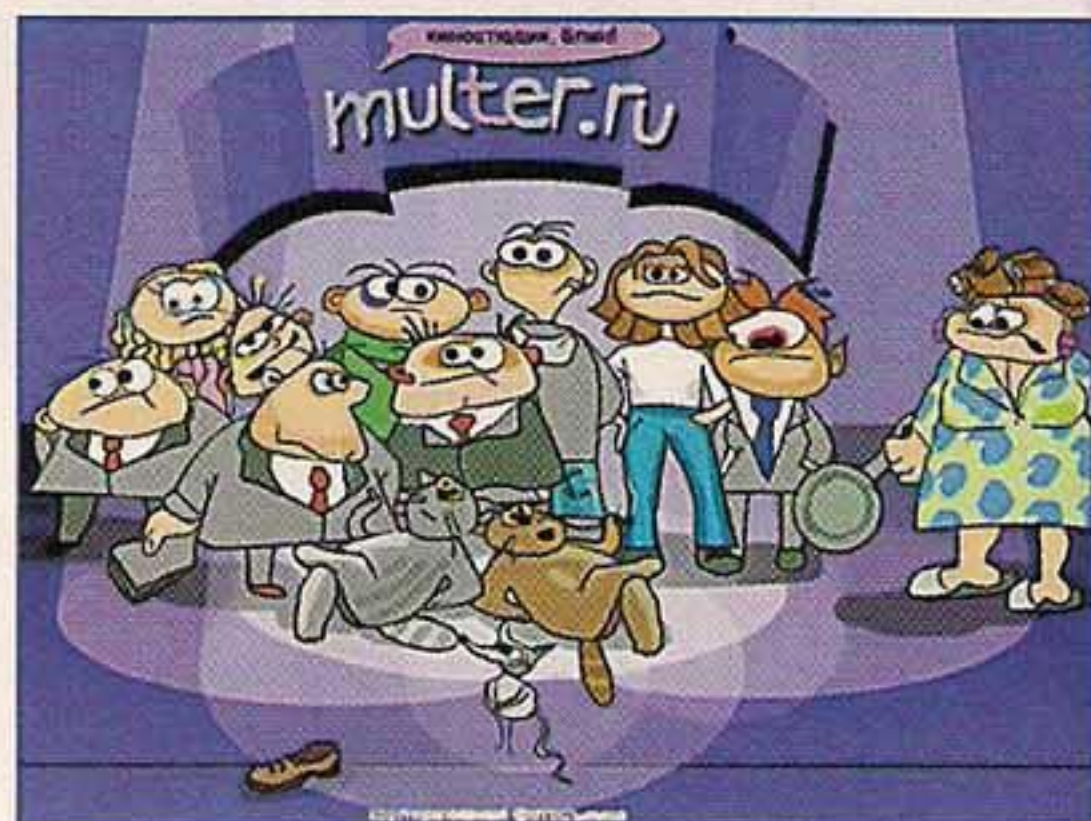
О том, что «чтобы спереди погладить, нужно сзади полизать» — это марка, знают почти все. О том, что «волосатая головка за щеку заходит ловко» — это щетка, помнят многие. Но мало кто догадывается, что «сзади подошел, сунул и пошел» — это тапочки. На сайте в разделе www.vimya.ru/news/archives/000857.html#000857 собраны практически все загадки, опубликованные более двадцати лет назад в детском журнале «Мурзилка» (напомним, что главного редактора после этих скандальных публикаций посадили).



А вообще, «Вымя» — это отличный портал с интерес-

ными обзорами небольших интернет-игр, новостями сетевого мира, приколами...

www.multer.ru



Отличный сайт с большой подборкой флэш-мультов. Очень забавный проект. Понравится — многим.

www.railtrans.spb.ru



Новый, активно развивающийся сайт о рельсовом транспорте. В основном — о трамваях и метро. Здесь собраны разнообразные статьи, видео- и фотоматериалы по рельсовой тематике. Любителям подключать в Windows новые звуки советуем особое внимание обратить на раздел «Аудио», где собраны звуки, издаваемые различными поездами.

<http://thewurstgallery.com/russian.html>



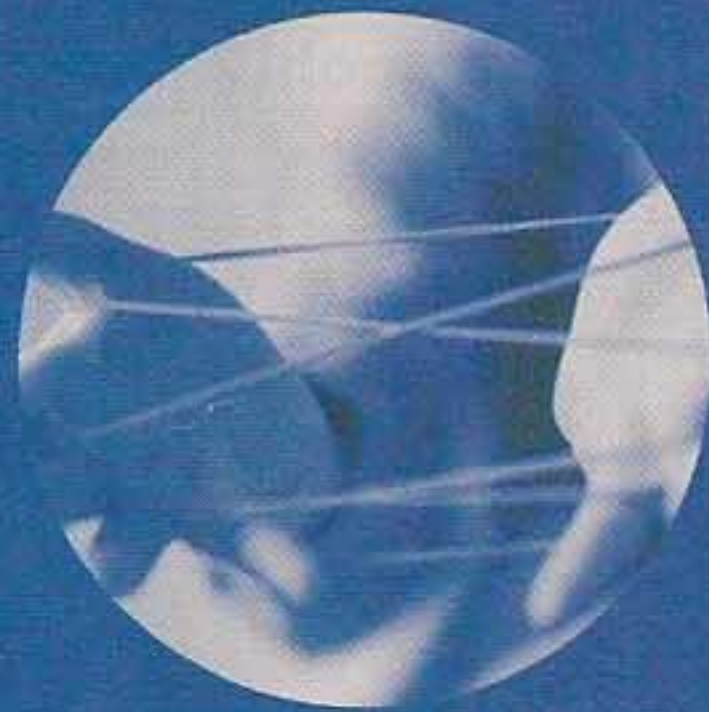
«From Russia with love» — легендарная надпись, которую писали во времена перестройки на отечественных товарах, посылаемых за границу. В основном это касалось продуктов, так сказать, народного промысла. Матрешек, берестяных туесков, расчесок из березы. Бум всего русского на Западе прошел лет десять назад, но и сейчас коллекционеры закупают «забавен русиш прОдукт». Причем уже не обязательно, чтобы, например, матрешка была сделана непременно в России. Уже сама форма определяет ее принадлежность к русской культуре. Ребята из Wurst Gallery занимаются производством и продажей за немалые деньги довольно ориги-

**Вы все
еще пользуетесь
коммутируемым доступом?**

Возможно, у Вас в ежедневной суете просто «не доходят руки» заняться вопросом, решение которого представляется Вам весьма сложным и дорогостоящим?

Оснащенность офиса современным скоростным доступом в Интернет стала таким же элементом имиджа компании, как визитные карточки, хорошо оформленный офис, приличный автомобиль.

Это мелочи, скажете Вы?! Тем более обидно терять клиентов из-за мелочей.



Выделенный канал для Вашего офиса за 7 дней

«Точка Ру» и МГТС предлагают провести выделенный канал в Ваш офис всего за 7 рабочих дней. Для этого потребуется обычная городская телефонная линия. Технология ADSL, которую мы применяем, не затронет сам телефон – работать в Интернете и разговаривать по телефону можно одновременно.

От \$60 в месяц

Скорость канала – до 7,5 Мбит/с

**Неограниченное количество
статических IP-адресов**

**Дополнительно,
до 4 телефонных номеров**

Схема оплаты – кредитная

<http://tochka.ru>



753 8282

нальных «матрен». Сами посудите... Все внимание на картинку. Заказать матрешек, кстати, можно и из России. Были бы деньги.

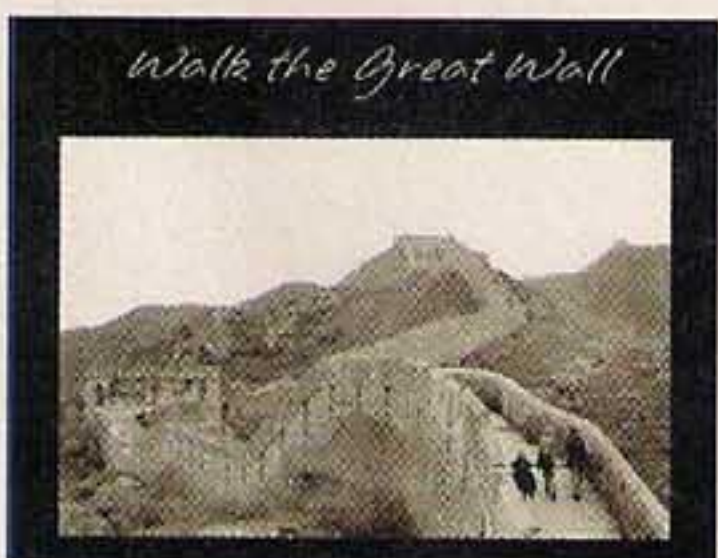
www.replikator2.narod.ru/ curculater.htm



На сайте одного из сетян притаился «Куркулятор возраста». Забавнейшая штука.

Куркулятор рассчитывает, сколько вы живете на белом свете. На момент посещения сайта ваш покорный слуга отгулял на планете Земля 24 года, или 1263 недели, или 289 месяца, или 8844 дней, или 212256 часов, или 12735394 минут, или 764123647 секунд... А его ближайший день рождения должен был наступить через 286 дней, 3 часа, 26 минут и 53 секунд.

www.walkthewall.com



Виртуальная Великая Китайская Стена. Теперь совсем не обязательно ехать в Китай, чтобы посмотреть на это чудо света.

Достаточно зайти на сайт, предварительно убедившись, что на компьютере проинсталлированы все компоненты Java и Flash Player, и... можно наслаждаться зрелищем. Обзор на 360 градусов и прочие прелести флэш-технологии.

www.neuroticdivine.com



Виртуальная галерея художников-сюрреалистов. Авангардные рисунки поражают воображение. Описывать — бессмысленно, это надо видеть. Особое внимание советуем обратить на работы Даниэля Квилетти — настоящий мастер техники карандашного рисунка.

www.orchatina.narod.ru

«Орчатник» — сайт об орках. Всем ролевикам, любителям жанра фэнтези, мистикам, а также просто геймерам — посетить обязательно. Узнаете много интересного.

www.severin.ch



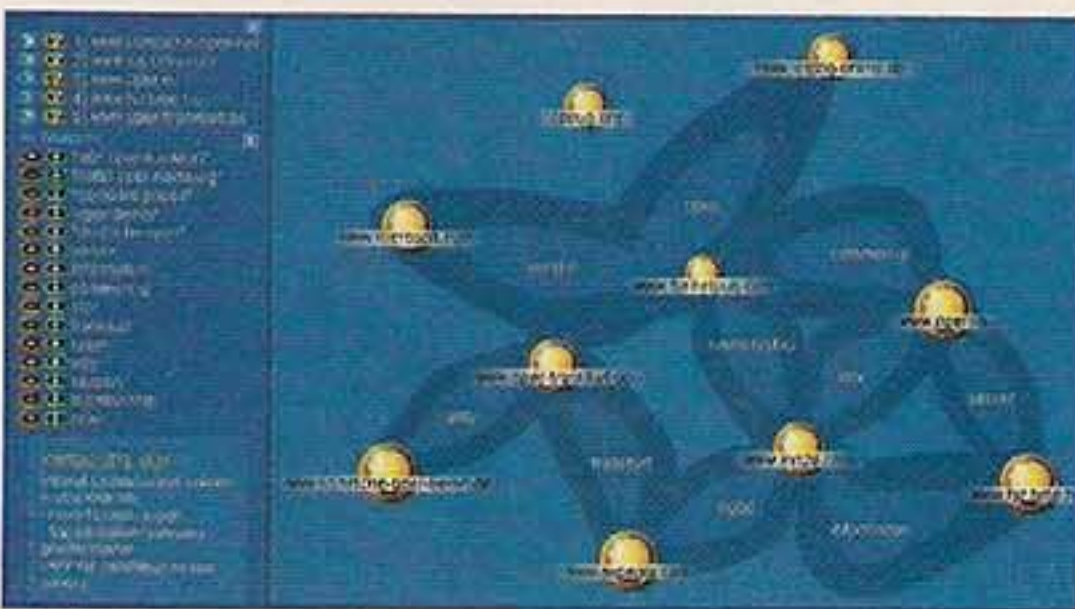
На страничке собрано несколько забавных игрушек и мультв на флэше. Особого внимания заслуживает игра Krassair. Простая и одновременно гениальная идея. Есть взлетно-посадочная полоса, есть самолетик. Вид сверху. Две клавиши управления:

вправо-влево. Самолет быстро теряет высоту (альтиметр — в углу экрана). Пилотируя лайнер, нужно посадить его точно на аэродром. То есть в тот момент, когда альтиметр покажет «ноль», нужно подвести самолет к взлетно-посадочной полосе. Думаете, это просто? Как бы не так. Если повезет, то раз на десятый у вас получится.



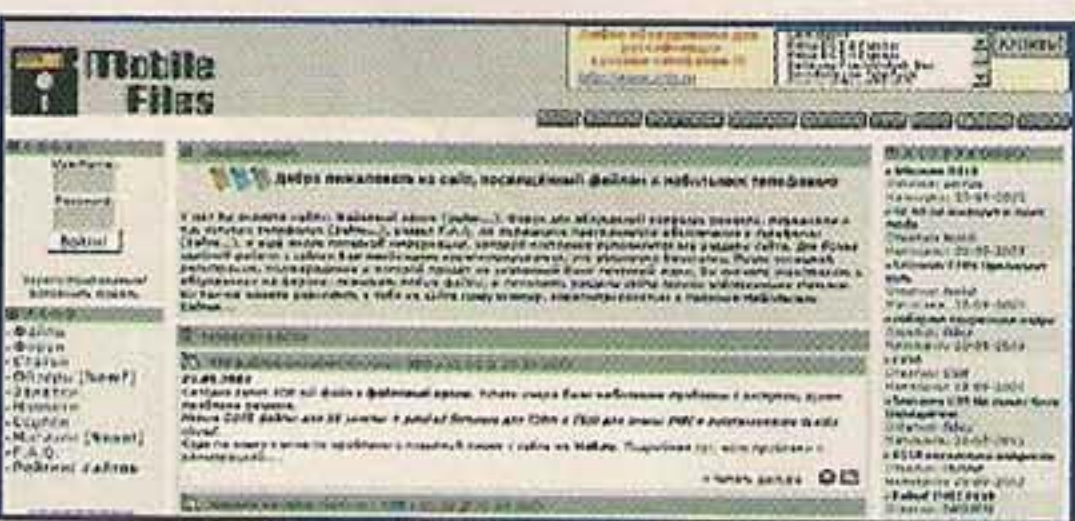
Всем автолюбителям рекомендует обратить внимание на игру GT 1/2. Управляя авто, нужно ехать по трассе, не сталкиваясь с двукрылыми «убийцами лобовых стекол» — комарами.

www.kartoo.com



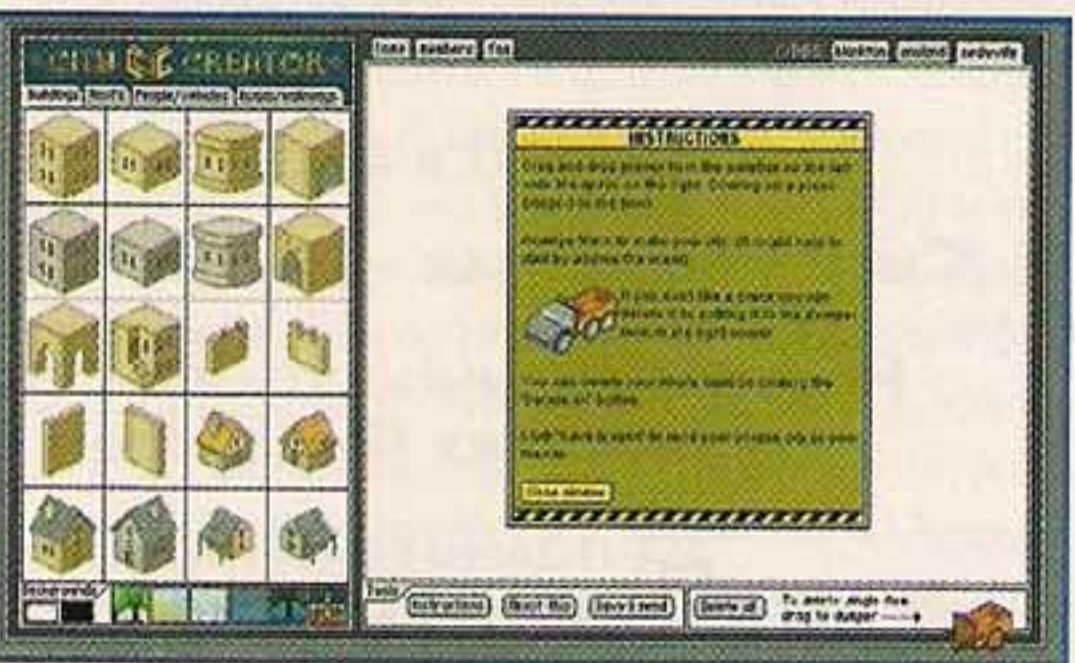
Неплохой англоязычный поисковик. И не было бы в нем ничего удивительного, если бы... он не был сделан на флэше. От и до. Очень красиво, удобно, но грузится долго, так что пользоваться без раздражения смогут только счастливые обладатели выделенки.

www.mobile-files.ru



Уникальный в своем роде сайт. На нем собрано большое количество файлов для мобильных телефонов. Хотите переписать свой мобильник? Не вопрос. Хотите закачать современную мелодию? Проще простого. Сменить заставку меню? Всегда пожалуйста. Если учесть, что на ресурсе помимо файлов есть еще раздел с обзорами различных сотовых телефонов, форум, статьи по «сотовой» тематике — то рекомендовать сайт можно практически всем, у кого есть мобильник. Поэтому — рекомендуем.

www.citycreator.com



Если вы жалеете, что в свое время не поступили в архитектурный колледж, что у вас нет возможности проектировать новые здания, которые будут украшать улицы крупных городов, — все это не беда. Можно, например, купить коробку с игрой SimCity и строить города. Можно запус-

тить редактор какой-нибудь игры, например Warcraft 3, и строить поселения в нем. А можно... зайти на сайт City Creator и довольно быстро настргать деревеньку, поселок или город. Творить придется из «пиксельных» стройматериалов. На выбор предлагается несколько стилей — готический, барокко, индустриальный... Хотя, при желании, можно и смешать несколько стилей, чтобы получить совсем уж необычный пейзаж.

Ну а для тех, кто архитектурой интересуется не больше, чем, например, рыбалкой, City Creator — отличный способ отдохнуть в обеденный перерыв. Простенькую деревеньку можно сделать буквально за 10-15 минут.

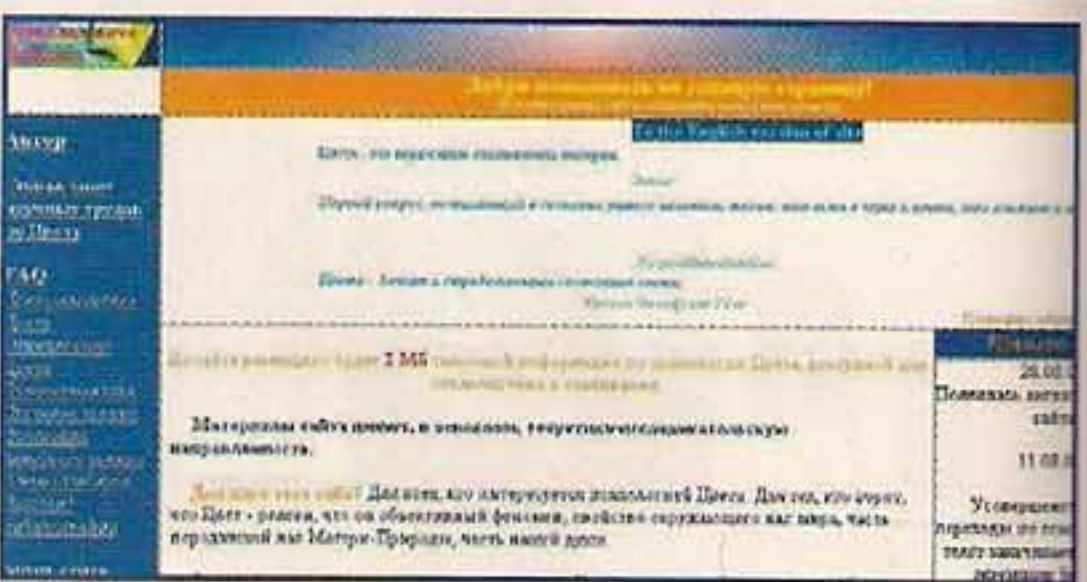
www.lordoftheringscatalog.com



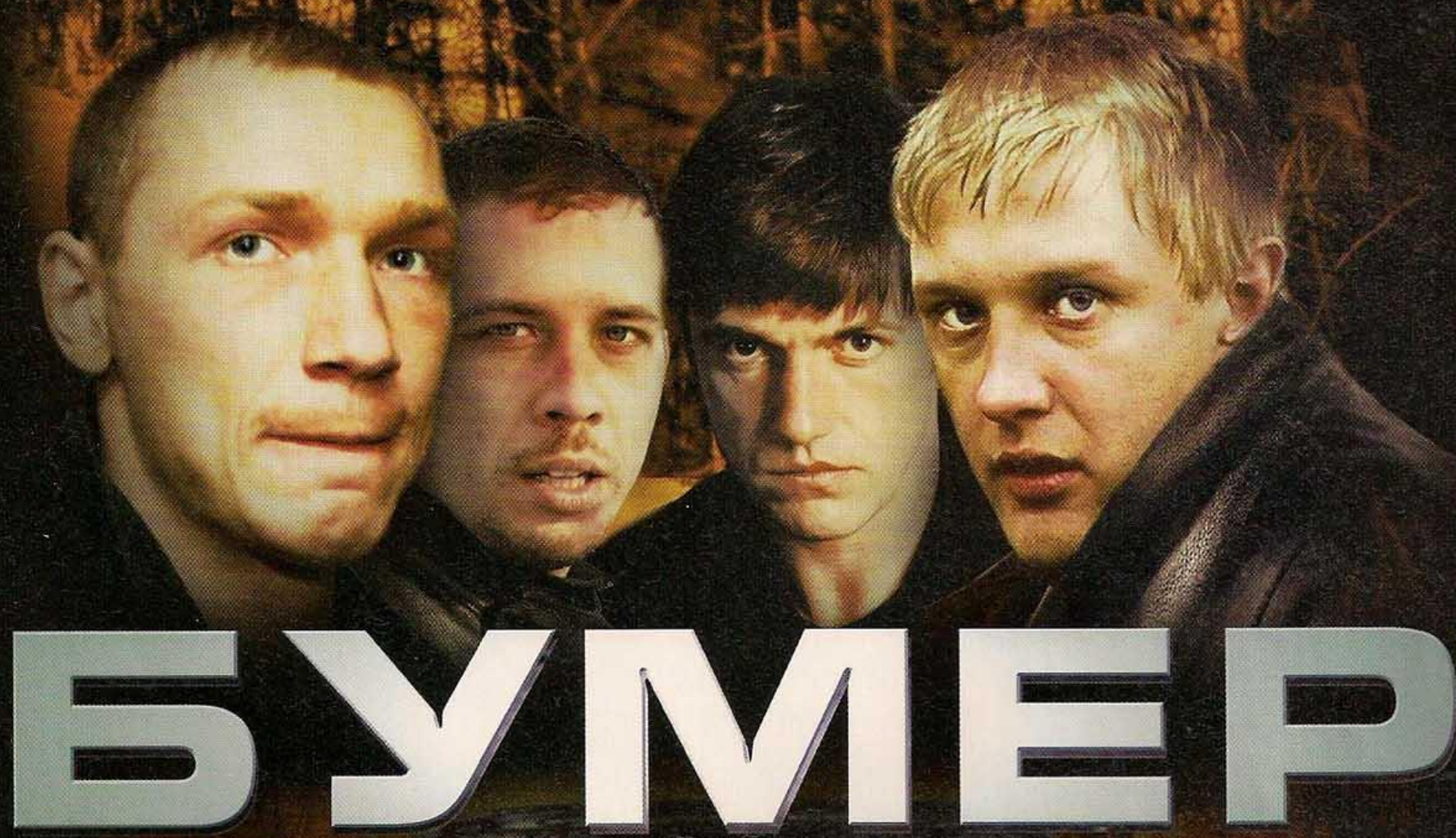
«Властелин колец». Толкиен создал вселенную, у которой сегодня десятки тысяч поклонников. Но книжная или игровая вселенная не может существовать совсем без изменений. Вот и вселенная «Властелина колец» обрывает атрибуты современного мира. Не желаете, например, прокатиться на «Харлее», стилизованном под коня, на котором рассекали по дорогам Мордора назгулы (жаль, не продается)? А прикупить скейт с изображением любимых персонажей (стоит-то сущие копейки — всего 40 убитых енотов) и пойти кататься на Поклонку? Для истинных фанатов — вещицы посерьезней скейтов. Настоящие стальные мечи. «Жало» товарища Бэггина из настоящей дамасской стали. Можно заказать и меч Арагорна. Тут цены уже, правда, кусаются. Более двухсот долларов. Но разве настоящего фаната смутит эта цифра?



http://colormind.narod.ru



Сайт по психологии восприятия цвета. Здесь вы не найдете банальностей вроде того, что «красный — цвет злобы». На ресурсе собраны научные работы в области цветового зрения и психосемантики. Автор проекта написал немало статей, посвященных цвету, защитил диссертацию по теме «Психосемантический анализ категоризации цвета в структуре сознания субъекта», провел множество прикладных исследований... Специально для тех, кто хочет получить достоверную информацию, а не досужие вымыслы мало разбирающегося в вопросе графомана. ■



БУМЕР

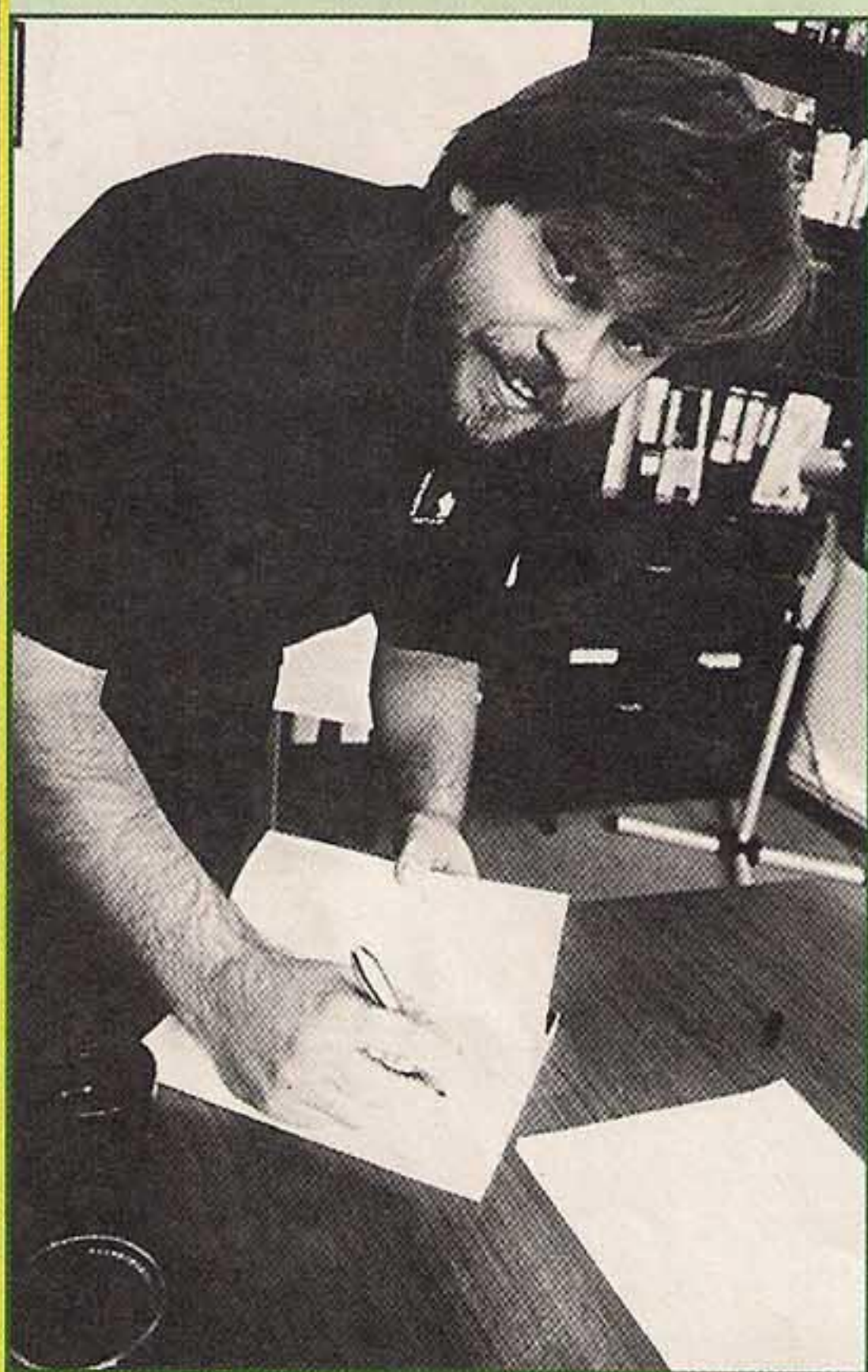
Своеобразный игровой мир — современная криминальная Россия.
В главных ролях — молодые звезды российского кинематографа.
Оригинальная звуковая дорожка. Музыка группы «Ленинград».
Полностью трехмерное, интерактивное окружение.
Реалистичная физическая модель поведения автомобиля.
Симуляция физики тканей.
Мимика лица, синхронизация с речью (технология LifeStudio:HEAD).



Компьютерная медицина

Интервью
с Евгением Касперским

ЧАСТЬ 2



В прошлом выпуске "Антихакера" Евгений Касперский ответил на наши вопросы, касающиеся создателей вирусов, их психологии, мотивации. Сегодня мы поговорим с Евгением о том, для чего хакеры используют вирусы, какие языки программирования обычно применяют для создания вредоносных программ, как скрывают вири от взгляда пользователя. Первую часть статьи вы можете прочитать на нашем компакт в разделе "ИнфоБлок".

"Игромания" (И): Евгений, вы считаете, что корень зла кроется в преклонении перед хакерами и компьютерными преступниками? Это основной стимул для подростков?

Евгений Касперский (Е): Если брать в расчет школьников и студентов, то есть представителей "любителей" и "рецидивистов", то да. Они горят желанием проявить себя. Они хотят быть уникальными и неповторимыми, ищут себе пример подражания и, в конце концов, попадают в капкан масс-культуры, натываясь на образы неуловимых хакеров.

Что касается "профессионалов", то они, скорее, делают это из-за денег, чем ради самоутверждения. Просто это у них получается лучше, чем что-либо созидательное. Это своего рода диагноз.

И: Есть мнение, что каждый искусный программист в молодости проходит через вирусостроительство. Или почти каждый. На ваш взгляд, это действительно так?

Е: Не знаю, мы никогда не задавались

целью собрать такую статистику. Но я не исключаю, что многие программисты, занимающие высокие должности в престижных компаниях, раньше писали вирусы.

И: Есть мысль, что СМИ сами подливают масло в огонь, рассказывая, к примеру, о полищах работодателей, которые рыщут по всяческому Defcon'ам в поисках самых искусных хакеров... Естественно, суммы гипотетических контрактов варьируются, как размер рыбы у завязанного рыбака. На ваш взгляд, в этом есть доля правды?

Е: Идея о негативной роли некоторых СМИ в раздувании вирусно-хакерской истерии не нова. И я соглашусь, это действительно смахивает на правду. У нас что ни неделя, то куча звонков и писем от пользователей: "а что это за вирус, о котором кричит трампапам.ru?", "а почему у вас на сайте ничего о нем нет?", "а "Касперский" ловит этот вирус?". Начинаем разбираться, оказывается, что вирус вообще не жилец, не вызвал ни единого заражения, добавлен в нашу базу данных месяц назад и забыт за полной своей безопасностью. В общем-то, понятно, почему происходят такие вещи. С одной стороны, для СМИ жизненно важен новостной поток, и чем он сенсационнее, тем лучше. С другой, например, некоторые антивирусные компании, по всей видимости, установили для себя стандарт — ни недели без вирусной страшилки. А что эта страшилка не более чем пустышка — им дела нет. Такой подход, на мой взгляд, вообще дискредитирует антивирусную индустрию в целом.

И: Как следует СМИ изменить свою политику? Ведь не станут же они придумывать случаи поимки того или иного компьютерного "отморозка".

Е: Мой совет — перед публикацией новостей из мира вирусов постараться хотя бы проверить информацию. Ведь происходит не только дезориентация пользователей, но и подрыв имиджа самого издания — кто ему станет потом верить? Где-то год назад в США вообще лоббировался закон, согласно которому перед выпуском вирусных предупреждений корреспондент должен был заручиться комментариями по крайней мере двух антивирусных компаний.

И: Какие-нибудь журналы или сайты пропагандируют "деструктивность" среди своей аудитории?

Е: Скорее, стараются собрать как можно больше сенсаций, чтобы привлечь как можно больше читателей. Не думаю, что здесь есть какой-то злой умысел — просто идет борьба за выживание в условиях рыночной экономики.

И: Можно ли относиться к вирусам философски — в том смысле, что они являются лишь еще одним "монстром", рожденным совместными усилиями человечества и прогресса?

Е: Интересный подход к вопросу. Да, с одной стороны, вирусы — продукт умственной де-

ятельности человека, венца природы, величайшего достижения эволюционного процесса, автора "Илиады" и "Гамлета", создателя пирамид и Останкинской башни. Но мне нравится более трезвый взгляд на вещи: вирусы — это хулиганство, выражение деструктивной натуры, своего рода темная сторона человека.

И: Люди создали еще и атомные бомбы и химическое оружие... По сравнению с ними вирусы — просто детский лепет. Может, надо просто "тихо радоваться"?

Е: Да, по массовости поражения вирусам еще далеко до атомной бомбы. Но, в принципе, они также могут вызвать человеческие жертвы в достаточно крупных масштабах. Например, поражение какого-нибудь диспетчерского центра, в результате чего нарушится нормальный порядок работы аэропортов.

И: Вы говорили, что есть "циничные профессионалы". То есть для некоторых вирусостроительство — это профессия?

Е: Да, ведь с помощью вирусов можно не только испортить файлы либо напакостить каким-то другим детсадовским способом. Однако вирусостроительство для них скорее не профессия, а инструмент. Профессия — это компьютерные преступления.

И: А есть ли профессионалы, которым можно заказать написание вируса для взлома (или диверсии) какой-нибудь конкретной компании? Если проводить аналогию с футболом, то существуют ли "персональщики"?

Е: Наверняка есть.

И: Почему вы так в этом уверены?

Е: Поверьте мне.

И: Можно ли использовать вирус для поиска хорошей работы? Работодатели клюют на такую приманку?

Е: Да, отличный способ: заразить богатенькую компанию, а потом предложить свои услуги по излечению сети от вируса. Это, конечно, шутка. В действительности, вирусостроители иногда находят высокооплачиваемую работу. Бывает, человек прославляется одним единственным вирусом, который он сделал "в научно-исследовательских целях", а его детальное изучение показывает, что автор — гениальный разработчик, системный архитектор. Тогда вирусостроители просто кардинально меняют сферу деятельности. Так произошло, например, с Чен Инг Хао, автором CIH.

И: Расскажите подробнее о Чен Инг Хао.

Е: Это бывший студент Технологического университета в Тайбее (Тайвань). В 1998 г. экспериментально ради написал вирус CIH (инициалы Cheng Ing Hao), который неизвестным способом выбрался из его зоопарка и, как вы знаете, до сих пор бесконтрольно бороздит просторы современного интернета. В том же году этого человека забрали в армию, а после окончания службы буквально с руками оторвали в какую-

СИЛОВОЕ РЕШЕНИЕ ПРОБЛЕМЫ ТЕРРОРИЗМА

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

6 пилотируемых вертолетов: АН-БЧА "Апач", РАН-66 "Команч", РАН-2 "Тигр", Ка-50 "Черная акула", Ка-52 "Аллигатор", Ка-58 "Черный призрак";
РЕАЛИСТИЧНОЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ СИСТЕМЫ ВООРУЖЕНИЙ, ЛЕТНОЙ МОДЕЛИ И АВИАНИКИ;
БОЛЕЕ 15 ПАРАМЕТРОВ СИСТЕМЫ НАСТРОЕК РЕАЛИСТИЧНОСТИ ИГРЫ;
В КАЧЕСТВЕ ВЕДОМЫХ ВЫСТУПАЮТ БОЕВЫЕ И ТРАНСПОРТНЫЕ ВЕРТОЛЕТЫ, А ТАКЖЕ ЗВЕНО ТОРПЕДНЫХ КАТЕРОВ;
БОЛЕЕ 100 ВИДОВ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ ВРАГОВ И СОЮЗНИКОВ В ВОЗДУХЕ, НА СУШЕ И НА МОРЕ;
БЕСКОНЕЧНЫЙ ТРЕХМЕРНЫЙ ЛАНДШАФТ И ПОЛНАЯ РАЗРУШАЕМОСТЬ ВСЕХ ОБЪЕКТОВ, ВКЛЮЧАЯ ДЕРЕВЬЯ, ЗДАНИЯ И ТЕХНИКУ;
ДЕСЯТКИ ВИДЕОРОЛИКОВ НА ДВИЖКЕ ИГРЫ;
СЕТЕВАЯ ИГРА ДО 16 ИГРОКОВ;
ОЕАТНМАТЕН И КОМАНДНЫЕ СЦЕНАРИИ;
ВОЗМОЖНОСТЬ ПОДКЛЮЧЕНИЯ СОБСТВЕННЫХ СКИНОВ ДЛЯ ВЕРТОЛЕТА.

ЧДАРНАСИ СИЛА



ИНФОРМИРОВАННАЯ ПОДДЕРЖКА



то тайваньскую IT-компанию.

И: Чен Инг Хао — лишь исключение? Повезло человеку, или есть еще прецеденты?

Е: Если покопаться, то таких прецедентов хоть отбавляй. Иногда случается, но при этом вирусписателям не следует обольщаться надеждами на высокие оклады в престижных компаниях. При успешном вирусописательстве срок и нары — тоже вполне вероятный сценарий.

И: Можете привести примеры?

Е: Оййй... Я подробностей совсем не помню, но, навскидку, — Кевин Митник, Роберт Моррис.

И: Митник писал вирусы?

Е: Я не исключаю этого факта.

И: Евгений, а есть ли вирусы, которые можно считать произведением искусства? Действительно красивые и по задумке, и по реализации?

Е: О, да. Время от времени мы диву даемся, сколько любви и мастерства человек вложил в вирус. Честно говоря, в таких случаях бывает очень жаль — столько вдохновения он пустил на эту гадость, а ведь мог "дерево посадить, дом построить". Классические примеры таких произведений искусства — Magistr, CIH (он же "Чернобыль"), Hybris.

И: Вы не могли бы раскрыть изюминку каждого из них?

Е: Начнем с CIH, как наиболее древнего. Этот вирус стал первым в мире, который был "научен" портить аппаратную часть компьютера: в момент активизации своей деструктивной функции он получал доступ к микросхеме Flash BIOS и заполнял ее случайными символами. Таким образом, компьютер полностью терял способность к загрузке, и лечить это можно было только перепрошивкой Flash BIOS заново. Конечно, если у вас был какой-нибудь прогрессивный десктоп, где эта схема легко вынималась, то проблем с перепрошивкой не было. В обратном случае, особенно если вдруг CIH заразил ноутбук, его владельцу приходилось раскошелиться на многие сотни долларов, чтобы оплатить дорогостоящий ремонт. Но и это еще далеко не все. Видимо, чтобы добить компьютер, а заодно и его беспечного владельца, CIH уничтожал все содержимое диска, так что его можно было восстановить разве что из резервной копии.

Сейчас известно несколько разновидностей самого CIH, а также дюжина его клонов, заимствовавших функцию выведения из строя "флэшки". Дело в том, что какой-то умелец додумался дизассемблировать код вируса и выложил на своем сайте в интернете исходники. Этим не замедлили воспользоваться его коллеги по вирусописательской артели. Вскоре функция "убийства BIOS" появилась во многих других вирусах, в том числе Kriz, Magistr...

Magistr — это просто произведение искусства. Автор этого вируса действительно талантливый программист — настолько продуман и лаконичен этот вирус. Представляете, всего в 30 килобайт ассемблерного кода запихнуть очень сложный полиморфный вирус, процедуру распространения по локальной сети и электронной почте и, в дополнение, деструктивную функцию CIH!

Hybris — один из первых многокомпонентных вирусов, имеющих функцию самообновления. Представьте себе, этот вирус состоит из основной подпрограммы и дополнительных плагинов, которые могут подключаться к вирусу в любой момент по желанию автора. Например, подпрограмма заражения ZIP и RAR-архивов, внедрения на компьютеры, зараженные "троянцем" SubSeven, шифрования. Помимо этого, в Hybris есть очень хитрая система скачки плагинов. Самый топорный метод — это загрузка с анонимного веб-сайта. Но такие сайты быстро прикрывают, и система перестает работать. Так Vesna, автор Hybris, изобрел дру-

гой способ — вирус соединяется с электронной конференцией alt.comp.virus и ищет там новые версии подпрограмм. А чтобы под видом плагинов вирусу не подсунули антивирус, каждый модуль имеет цифровую подпись (128-битный ключ RSA), что обеспечивает стопроцентную аутентификацию. Это действительно уникальный способ — ведь такую огромную конференцию закрыть невозможно.

И: На чем обычно пишут вирусы?

Е: В принципе, профессионалу все равно, какой язык программирования использовать. Главное, что у него получаются вирусы, которые работают и могут нанести жертве реальный вред. Большинство предпочитает C++, как наиболее простой и в то же время мощный язык. Попадаются экземпляры и на Delphi, но это скорее исключение. Другим исключением, лишь подтверждающим высокую квалификацию вирусписателя, является использование ассемблера. Немногие рискуют писать на нем, но если уж решаются, то получают просто шедевры. Вы уж извините меня за такие восторженные отзывы о некоторых вирусах, которые приносят вред рядовым пользователям. Но если быть до конца откровенным, компьютерные вирусологи — как врачи-исследователи, они ведь тоже восхищаются совершенству того или иного вируса, который может быть даже смертельно опасен. Это сущность творческого человека — любоваться творениями природы и своих рук. С этим ничего не поделаешь.

И: Сложно ли исследовать такие шедевры?

Е: Трудно дать однозначный ответ на этот вопрос. Я бы сказал так: настоящий профессионал выдает код с высокой структурированностью, логичностью и прозрачностью. Соответственно, чем выше уровень вирусписателя, тем проще исследовать его код. Например, Magistr — всего 30 килобайт кода, все очень компактно, словно автор специально делал вирус так, чтобы нам его проще было исследовать. С другой стороны, бывает, приходят вирусы на Delphi в несколько сот килобайт с кучей библиотек внутри, копаться в которых — сущая каторга! В таких случаях приходится тратить уйму времени, чтобы отделить мух от котлет: что есть код собственно вируса, а что — дополнительный (нередко — неиспользуемые библиотеки).

Однако замечу, что простота анализа вируса далеко не означает простоту разработки "противоядия". Скорее наоборот. К примеру, с CIH вирусологи всего мира боролись очень долго. Лечилку-затычку, которая в принципе не позволяет вредителю проникнуть на компьютер, сделали быстро, но вот на процедуру полноценного лечения зараженной машины ушло несколько недель. Кстати, до сих пор некоторые антивирусы не умеют корректно лечить CIH в памяти.

И: Возможно ли, теоретически, создание идеального вируса? Такого, чтобы его код было невозможно расшифровать?

Е: В мире нет ничего идеального. Даже самые раскрытые криптоалгоритмы можно расшифровать. Другой вопрос, что на это могут потребоваться сотни лет и безумные вычислительные мощности. В принципе, можно это применить и к вирусу, но тогда он не будет работать. Чтобы вирус работал, необходимо, чтобы он сам себя расшифровывал, а для этого в его коде должен содержаться расшифровщик. Так



что ключик — в самом вирусе.

И: А если написать собственный эмулятор процессора со своими командами и архитектурой? И объединить его с вирусом, написанным специально под этот эмулятор на его собственном языке... Это будет явно сложнее полиморфика. Такой подход позволяет создать потенциально непобедимый вирус?

Е: Нет уж — учить, как писать вирусы, я не стану.

И: Много ли вирусов защищенного режима? Среди них есть действительно "матерые рецидивисты"?

Е: Не так уж и много. Например, LMD, Getto, PMBS, Inca, семейство Windows-вирусов Repus. Однако мы уже давно не видели ни одного из них в "диком" состоянии.

И: Почему? Я, например, недавно просматривал одиннадцатый номер Infected Voice (в нем содержится информация о самом первом вирусе защищенного режима) — и там этой категории вирусов предсказывали большое будущее. К тому же, если посмотреть на них с точки зрения теории, то вирусы защищенного режима должны быть более живучими и хорошо замаскированными. Где практика в данном случае отошла от теории?

Е: Такие вирусы слишком трудно делать, и поэтому подобными вещами занимаются лишь профессионалы. Для достижения тех же целей сегодня есть более простые пути.

И: В будущем есть хотя бы теоретическая возможность защититься от вирусов на 100%?

Е: В мире никогда не будет ничего стопроцентного. Даже защиты от вирусов.

И: Оптимистом вас не назовешь. Но хоть какие-нибудь благоприятные перспективы есть?

Е: C'est la vie! Благоприятных перспектив создания абсолютной защиты не то что не обещаю, скорее наоборот, обещаю... что такого никогда не будет. Даже лучший антивирусный эксперт может, заработавшись, нечаянно стукнуть не по той клавише, и вирус заразит его систему. А уж об абсолютности компьютерных программ, особенно до момента изобретения искусственного интеллекта, и говорить не приходится. Вообще, на антивирус, конечно, полагаться нужно, но и самому нельзя плошать. Самым слабым звеном ИТ-безопасности является человек. Насколько он будет подкован в проблеме защиты от вирусов, настолько его компьютер будет защищен.

И: Спасибо, Евгений! Было очень интересно пообщаться. Всего доброго и успехов!



Если у вас, уважаемые читатели, есть какие-то интересные вопросы к Евгению Касперскому, присылайте их на почтовый адрес автора этой статьи с пометкой "Вопросы для Евгения Касперского". Как только вопросов наберется достаточное количество, мы сделаем еще одно интервью. ■

Пограничье

МАГИЯ ПРОТИВ ТЕХНОЛОГИИ
ЧЕЛОВЕК ПРОТИВ БОЖЕСТВА



ГОРОД ЗЛА

АНДРЕЙ ВЕРЕЩАГИН · (SOLDIER@IGROMANIA.RU)

СОЗДАНИЕ НОВОЙ ИГРЫ НА ДВИЖКЕ **GTA: VICE CITY** ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В прошлом номере мы разобрали, как изменить поведение жителей Vice City, поработали над внешностью главного героя, перерисовали интерфейс. Сегодня мы двинемся дальше и научимся изменять физику поведения автомобилей на улицах города, подправим отношение копов к Томми, сделаем игру более кровавой и доведем до ума "пушки".

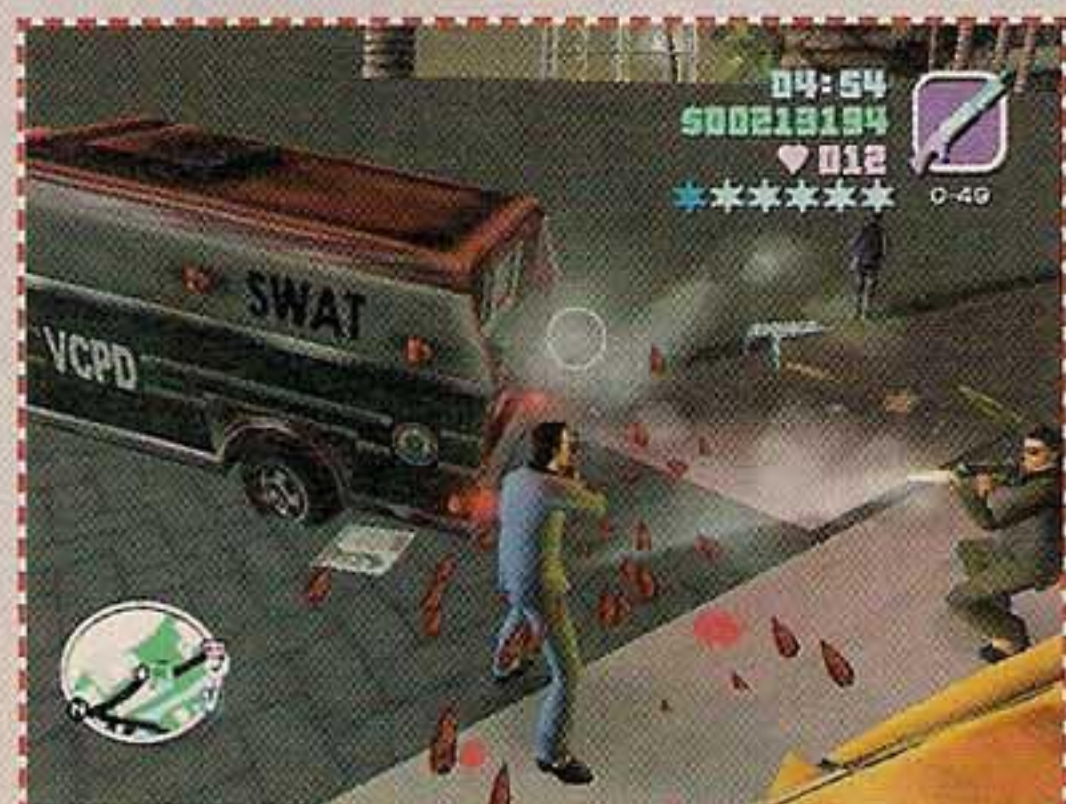
ПЯТНА КРОВИ НА РУКАВЕ

Наша следующая жертва — файл **particle.cfg**. Файл отвечает за внешний вид различного рода частиц (дым, кровь, огненное пламя). Здесь вы найдете следующие характеристики:

A (Particle Type Name) — название частицы. Список наименований некоторых из них: **SPARK** — искры, **BLOOD** — большое пятно крови, **BLOOD_SMALL** — маленькое пятно крови, **BLOOD_SPURT** — струя крови, **FLAME** — огненное пламя, **GUNFLASH** — вспышка при выстреле, **SMOKE** — дым, **RAINDROP** — дождевые капли, **RAIN_SPLASH** — дождевые капли на камере, **BLOODDROP** — капли крови на камере, **EXPLOSION_MEDIUM** — небольшой взрыв, **EXPLOSION_LARGE** — сильный взрыв, **TREE_LEAVES** — опавшие листья, **CAR_DUST** — пыль из-под колес автомобиля, **GUNSHELL** — гильза патрона.

Параметры **B**, **C** и **D** (имеют общее название **Render Colouring**) определяют цвет частицы и задаются в системе RGB (Red Green Blue) — системе цветоделения, при которой каждый цвет складывается из трех составляющих: красный (соответствует характеристике **B**), зеленый (параметр **C**) и синий (**D**). Значение всех трех атрибутов представляет собой число (чем оно больше, тем сильнее влияние данного цвета на окраску частицы).

E (Default Initial Radius) — начальный радиус частицы. Увеличив радиус частиц **BLOOD**, **BLOOD_SMALL**, **BLOOD_SPURT** и **BLOODDROP** (только не переборщите с величиной значения — оно должно быть не больше 0.01, а то капли крови станут размером чуть ли не с человеческий рост), вы здорово поднимете кровавость игры.



▲ Крови никогда не бывает много... Особенно в таких играх, как **GTA: Vice City**.

F (Expansion Rate) — максимальный радиус, до которого может увеличиться частица (большинство частиц в игре увеличивают свой радиус со временем до указанного здесь значения).

GZR (Initial Z Radius) — радиус по оси Z. Данный параметр отвечает за "выпуклость" частицы. Например, капли крови.

J (Animation Speed) — скорость проигрывания анимации частицы (в миллисекундах).

M (Rotation Speed) — скорость вращения (при значении 0 вращение отсутствует).

N (Gravitational Acceleration) — ускорение свободного падения.

P (Default Life-Span of Particle) — продолжительность "жизни" частицы (в миллисекундах). Советую увеличить значение параметра для основных частиц. В первую очередь, это касается пятен крови, а то слишком уж быстро они исчезают. Это повысит реалистичность и эффектность игры, но может плохо отразиться на скорости, если у вас недостаточно мощный компьютер.

Корректируя значения указанных выше атрибутов, вы можете создавать очень красивые эффекты. В частности, очень просто добавить зрелищности взрывам — для этого нужно повысить продолжительность, радиус и максимальный "размер" взрыва.

EX MACHINA

Переходим к следующему файлу — **default.ide**, в котором представлены идентификационные номера игровых моделей, а также некоторые другие их характеристики. В начале файла располагается огромный комментарий — нас он мало интересует. Зато сразу за ним следует список моделей игровых персонажей со следующими атрибутами (этот раздел файла имеет нестандартную структуру: столбцы, соответствующие названиям параметров и их значениям, здесь никак не обозначаются):

modelId — идентификационный номер модели. Эта характеристика и ее значения занимают первый столбец, параметр **modelName** — второй, **txdName** — третий, и далее по списку.

modelName — название модели.

txdName — скин, а точнее название соответствующего ему **txd**-файла (без расширения), упакованного в архив **gta3.img** (о нем мы уже говорили).

Default pedtype — тип персонажа. Возможны следующие варианты: **PLAYER1** — игрок (Томми), **STAT_COP** — блюстители порядка (копы, спецназовцы, ФБР, военные), **EMERGENCY** — медик, **FIREMAN** — пожарник, **PROSTITUTE** — проститутка, **CRIMINAL** — преступник, **GANG*** (где вместо "*" стоит число от 1 до 7) — представители различных банд, **CIVMALE** — мирный гражданин мужского пола, **CIVFEMALE** — женского.

animGroup — тип анимации. Возможные значения: **sexwoman** — сексуальная девушка, **woman** — обычная женщина, **busywoman** — деловая женщина, **fatwoman** — толстая женщина,

oldwoman — старушка, **man** — обычный мужчина, **fatman** — толстяк, **oldman** — старик, **shopping** — продавец, **gang1** и **gang2** — бандит.

animfile — анимация героя.

Последние два показателя — **radio1** и **radio2** — определяют радиостанции, которые может слушать данный персонаж, находясь за рулем. Список возможных значений этих параметров дан в начале файла под заголовком **radio stations**.

Редактируя описанные выше характеристики, вы можете изменять внешность героев игры. Можно даже "присваивать" одним персонажам облик и анимацию других — например, на место полицейских поставить военных (в этом случае игра существенно прибавит в сложности) или даже представителей местных банд. Для этого скопируйте значения всех параметров кроме **modelId** первого персонажа поверх значений атрибутов второго. Единственная модель, с которой подобный фокус не пройдет, — Томми.

После надписи **cars** начинается раздел файла, посвященный транспортным средствам. В нем вы встретите следующие параметры:

Id — идентификационный номер модели данного средства передвижения.

Model name — название модели.

Txd name — скин. Задается по аналогии с одноименным атрибутом из раздела файла, посвященного жителям Vice City.

Type — тип транспортного средства: **car** — автомобиль, **boat** — лодка, **heli** — вертолет, **plane** — самолет, **bike** — мотоцикл.

Game name — название машины в игре. В качестве значения данного параметра указывается кодовое название (оно и содержит текст с наименованием транспортного средства), которое прописано в группе сообщений **MAIN** файла **american.gxt**. Думаю, ни для кого не секрет, что большинство игровых автомобилей (особенно это касается спортивных машин) являются практически полными копиями реальных тачек. В дорожном движении игры несложно разглядеть всевозможные "Порше", "Ламборджини" и прочие "Феррари". Никто не мешает назвать их так, как они называются в реальной жизни.

Anims — анимация. Не изменяйте данный параметр!

Frq — частота появления автомобиля на дорогах (минимальное значение — 0, максимальное — 10). Меняя значения данного атрибута, вы можете изменять частоту появления на трассах тех или иных машин. Ненужные, на ваш взгляд, тачки можно вообще убрать с дорог, поставив значение 0.

ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

Файл **handling.cfg** содержит технические характеристики автомобилей и других транспортных средств. Основные параметры:

A (vehicle identifier) — название машины.

B (fMass) — масса средства передвижения

(в килограммах). Может быть от 1 до 50000. Поставьте 20000, и выбранная тачка станет тяжелее танка, отбрасывая при езде других участников движения. Если же поставить параметр 100, то авто будет отлетать на несколько метров при каждом столкновении. Увеличение массы никак не отразится на скоростных качествах авто.

C (Dimensions.x) — ширина транспортного средства (в метрах). Значение этого, а также трех следующих показателей должно находиться в промежутке от 0 до 20.

D (Dimensions.y) — длина машины.

E (Dimensions.z) — высота. Обратите внимание на то, что на внешний вид средства передвижения изменение его габаритов никак не влияет: у машины лишь появляются невидимые области, которые занимают часть игрового пространства.

F (CentreOfMass.x) — отклонение центра тяжести от центра машины по оси X (по ширине автомобиля). Измеряется этот атрибут в метрах от -10 до 10. При минимальных значениях (от -1 до 1) автомобиль будет сильнее наклоняться в ту или иную сторону (в зависимости от того, какое значение — положительное или отрицательное) при резких поворотах. При больших значениях транспортное средство начинает вести себя неестественно.

G (CentreOfMass.y) — отклонение центра тяжести от центра по оси Y (по длине машины).

H (CentreOfMass.z) — то же самое по оси Z (по высоте).

I (nPercentSubmerged) — параметр показывает, насколько данный тип транспорта может погружаться в воду (в процентах от высоты). Указанное здесь число должно быть больше 10, но меньше 120. Хотите, чтобы кары плавали, как лодки? Ставьте значение 20.

J (fTractionMultiplier) — множитель для сцепления колес с дорогой (на заданное здесь число умножается значение следующего параметра, увеличивая или понижая его). Значение должно находиться в интервале от -2 до 2.

K (fTractionLoss) — сила сцепления колес с землей (от 0 до 1).

L (fTractionBias) — данная характеристика определяет, у какой пары колес отсутствует сцепление: 0 — у передней, 1 — у задней.

M (TransmissionData.nNumberOfGears) — количество передач у авто (от 1 до 5).

N (TransmissionData.fMaxVelocity) — максимальная скорость (в километрах в час), которую может развивать транспортное средство (должна быть больше 5, но меньше 300). Хотите жарких погонь на бешеных скоростях? Тогда просто повысьте значение показателя у основных средств передвижения.

O (TransmissionData.fEngineAcceleration) — быстрота набора скорости машиной (от 0.1 до 10). При максимальном значении параметра даже самые тяжелые тачки будут набирать скорость до максимума за считанные секунды.

P (TransmissionData.nDriveType) — параметр задает ведущую пару колес у автомобиля. Возможные значения: F — передние колеса, R — задние, 4 — обе пары.

Q (TransmissionData.nEngineType) — тип двигателя: P — бензиновый, D — дизельный, E — электрический. Данный параметр влияет только на силу рева мотора.

R (fBrakeDeceleration) — быстрота торможения транспорта (от 0.1 до 10.0).

S (fBrakeBias) — какой парой колес тормозит автомобиль. 1 — передней, 0 — задней, 0.5 — обеими парами. В последнем случае тормозная система тачки работает наиболее эффективно.

U (fSteeringLock) — максимальный угол поворота колес машины (в градусах). Оптимальное значение лежит в промежутке от 10 до 40. Данный параметр позволяет регулировать поворотливость авто. Если будете увеличивать значение атрибута **TransmissionData.fMaxVelocity**, обязательно повысьте и данное значение, иначе авто будет плохо управляться.

V (fSuspensionForceLevel) — "прыгучесть" тачки. Чем больше значение, тем сильнее будет подпрыгивать авто на кочках. При значении 0 машина превратится во что-то вроде танка и вообще перестанет прыгать. Поставьте 10, и автомобиль будет стремиться к небесам при каждом прыжке. Советую слегка повысить у всех видов транспорта.

W (fSuspensionDampingLevel) — жесткость подвески. Данный параметр лучше не изменять.

Y (fCollisionDamageMultiplier) — "хрупкость" транспортного средства. Характеристика принимает значения от 0 до 5 (чем ниже, тем "крепче" авто). При нуле автомобиль вообще не подвергается повреждениям. Ставьте 0.1, и машина получит танковую броню. Лично мне кажется разумным слегка "упрочнить" все транспортные средства, а то как-то слишком уж легко они взрываются.

Z (nMonetaryValue) — стоимость машины.

af (front lights) — свет от передних фар тачки (0 — дальний, 1 — ближний, 2 — сильный, 3 — вертикальный).

ag (rear lights) — свет от задних фар.

Все вышеперечисленные параметры помогут вам не только подправить технические характеристики транспортных средств, но и добавить в игру новые машины, поставив их на место исходных. Правда, для этого придется также отредактировать раздел **cars** файла **default.ide** и перерисовать скин изменяемого авто. Если подойти к делу с умом, можно "собрать" совершенно новое средство передвижения.

НЕСУЩИЕ СМЕРТЬ

Разберем файл **weapon.dat**, который содержит описания оружия. Список представленных в файле характеристик выглядит следующим образом:

A (Weapon name) — название оружия.

B (Fire type) — тип оружия. Возможные следующие варианты: **MELEE** (оружие ближнего боя: нож, молоток, бейсбольная бита, бензопила), **PROJECTILE** (огнестрельное оружие, стреляющее разрывными снарядами), **INSTANT_HIT** (огнестрельное оружие, использующее обычные пули), **AREA_EFFECT** (огнемёт).

E (Reload) — время, которое требуется на перезарядку ствола (в миллисекундах). У оружия ближнего боя данный атрибут показывает, сколько времени требуется Томми, чтобы нанести повторный удар.

F (Amount of Ammunition) — начальное количество патронов, поставляющееся с пушкой.

G (Damage) — урон, наносимый данным оружием. Хотите сделать Vice City реалистичным экшеном? Увеличьте в два раза значения атрибута для каждого из стволов, и игровые персонажи (в том числе и Томми) будут, как и реальные люди, погибать от одного-двух точ-

ных выстрелов.

H (Speed) — скорострельность (выстрелы в секунду).

I (Radius) — радиус поражения (в метрах).

J (Life span) — время (в миллисекундах), через которое сдетонирует снаряд после выстрела (или, если речь идет о гранатах, после броска). Имеет смысл менять значение этой характеристики только у оружия типа **PROJECTILE**.

K (Spread) — максимальное расстояние в метрах, на которое летит снаряд (только для оружия типа **PROJECTILE**).

P (animation to play) — анимация стрельбы из данного ствола. Не изменяйте данный параметр.

Теперь настало время создавать новые оригинальные орудия убийства, заменяя ими старые аналоги. Только не забывайте следить за балансом и, изобретая новый вид вооружения, обязательно посмотрите, как он вписывается в игру. Можете, например, смоделировать очень мощный и скорострельный ствол, сражающий своими пулями всех наповал, но с низким радиусом поражения и длительной перезарядкой.

При создании мода постарайтесь использовать все доступные средства изменения игры. В статье достаточно информации, чтобы можно было переписать сюжетную линию (для этого необходимо, прежде всего, подкорректировать тексты и речь основных персонажей), создать новых героев (в этом вам поможет редактирование их скинов и переозвучка), транспортные средства и оружие (а тут не обойтись без правки базовых параметров и внешнего вида пушек и машин).

Бешеные скорости, повышенная преступность, разъяренные копы, сильные бандиты и много-много крови... Перед нами — совершенно новая игра, в которую хочется играть снова и снова. ■

МУЗЫКА ЗАБЫТЫХ КВАРТАЛОВ

Vice City, как и GTA 3, славится не только хорошей графикой, захватывающим сюжетом и чумовым геймплеем, но и великолепным музыкальным сопровождением. Проезжая по улицам Vice City, мы не раз подумывали о том, как бы "выдернуть" звуковые треки из игры. В отличие от GTA 3, где вся музыка была представлена обычными wav-файлами, в VS файлы игровых радиостанций записаны в нестандартном формате **adf** (находятся в папке **\Audio** и называются так же, как и соответствующие им радиостанции). Сконвертировать файлы в формат **mp3** поможет утилита **ADF2MP3** (за ней — на **наш компакт**). Запустите программу, в верхнем поле для ввода программного окна укажите путь интересующего вас **adf**-файла, а в нижнем — месторасположение создаваемого **mp3**-файла и его имя (не забудьте прописать здесь новоиспеченному файлу расширение **.mp3**, чтобы ваш проигрыватель смог без труда его распознать). Жмите кнопку **Convert!** и немного подождите, пока программа произведет операцию конвертирования музыки. Теперь вы можете наслаждаться своими любимыми композициями из Vice City в любое время.

ВЫДЕЛКА НЕРЕАЛЬНЫХ ШКУР

ВСЕ О РАБОТЕ В РЕДАКТОРЕ UPaint

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

На страницах журнала мы не раз затрагивали тему создания трехмерных моделей и рисования текстур для различных игр. Но большинство игр не позволяют импортировать модели, уже обтянутые текстурами. Приходится "одевать" полигональный каркас в красочную "одежку" при помощи поставляемых с игрой утилит.

На примере UT 2003 мы расскажем вам, как натянуть шкурку на модель. Работа над собственной мультиплеерной модификацией лишена смысла, если вы не можете создать уникальных персонажей. А самый простой способ получить новый персонаж — натянуть на уже имеющуюся модель новый скин. Так поступают все создатели модов. И сегодня нам предстоит вместе научиться создавать классные шкуры. С игрой поставляется удобная утилита для создания скинов и импортирования их в игру — UPaint. Нужно лишь освоить ее.

АЗЫ

Редактор позволяет создавать скины лишь на основе уже существующих персонажей (но никто не запрещает вам сохранить результат своей работы в качестве нового персонажа). Поэтому, прежде чем начинать работу, откройте меню **File/Open** и выберите модель, шкурку которой вы хотите изменить.

При первом осмотре интерфейса редактора бросается в глаза его сходство с редактором уровней — UnrealEd.

Окон обзора в редакторе три. Первое — окно, в котором отображается текстура головы персонажа. Второе — окно с текстурой ос-

РЕДАКТОР:

UPaint

ГДЕ ВЗЯТЬ:

На третьем диске UT2003

ВОЗМОЖНОСТИ:

Зависят от ваших познаний в графических редакторах

СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:

Низкая

ДОКУМЕНТАЦИЯ:

Устанавливается вместе с программой

тального тела. В третьем окне изображена сама модель персонажа с натянутыми на нее текстурами. Красной линией на картинке обведены панели инструментов — чуть позже мы рассмотрим их подробнее. В правой части окна располагаются настроечные шкалы кисти и палитра красок.

У каждого окна обзора сверху есть линейка с кнопками управления. Окна с текстурами — **Head** и **Body** — имеют по четыре кнопки. Кнопка **Zoom** (названия отображаются при наведении курсора на кнопку) включает режим масштабирования. В нем вы можете увеличить желаемую область текстуры, растянув рамку с помощью левой кнопки мыши (или уменьшить, зажав при этом клавишу **Alt**). Щелкнув по кнопке **Pan**, вы сможете перемещать видимую область текстуры, зажав левую кнопку мыши. Кнопка **Fit** подгоняет масштаб текстуры под размер окна. Кнопка **Wireframe** показывает координатную сетку модели в том виде, в котором она натянута на текстуру.

В окне **Perspective**, вдобавок к четырем перечисленным кнопкам, присутствует также кнопка **Rotate** — она включает режим поворота модели. Поворот осуществляется при зажатой левой кнопке мыши. Помимо этого,

"КОМПАКТНЫЕ" ШКУРЫ

Для тех, кто недавно читает наш журнал, выкладываем на компакт две статьи по выделке шкур. В материале Владимира Болвина "Лицо джедая. Теория и практика рисования лиц для игровых моделей" разобраны тонкости рисования лиц для игровых моделей на примере игры **Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast**. Статья Станислава Серова "Шкурка" с барского плеча. Создание скинов для **Counter-Strike** и **Half-Life** — это полноценный учебник по рисованию скинов чуть ли не для всех 3D-экшенов. Рассмотрено все, от рисования костюмов до наложения реалистичных теней. Ознакомиться со статьями можно в разделе "ИнфоБлок" нашего компакта.

имеется набор кнопок **Left**, **Right**, **Front**, переключающих режим проекции модели.

Интересно, что в режимах **Zoom**, **Pan** и **Rotate** вы всегда можете изменять масштаб текстуры или модели, используя правую кнопку мыши, и перемещать текстуру/модель, зажав колесо прокрутки мыши.

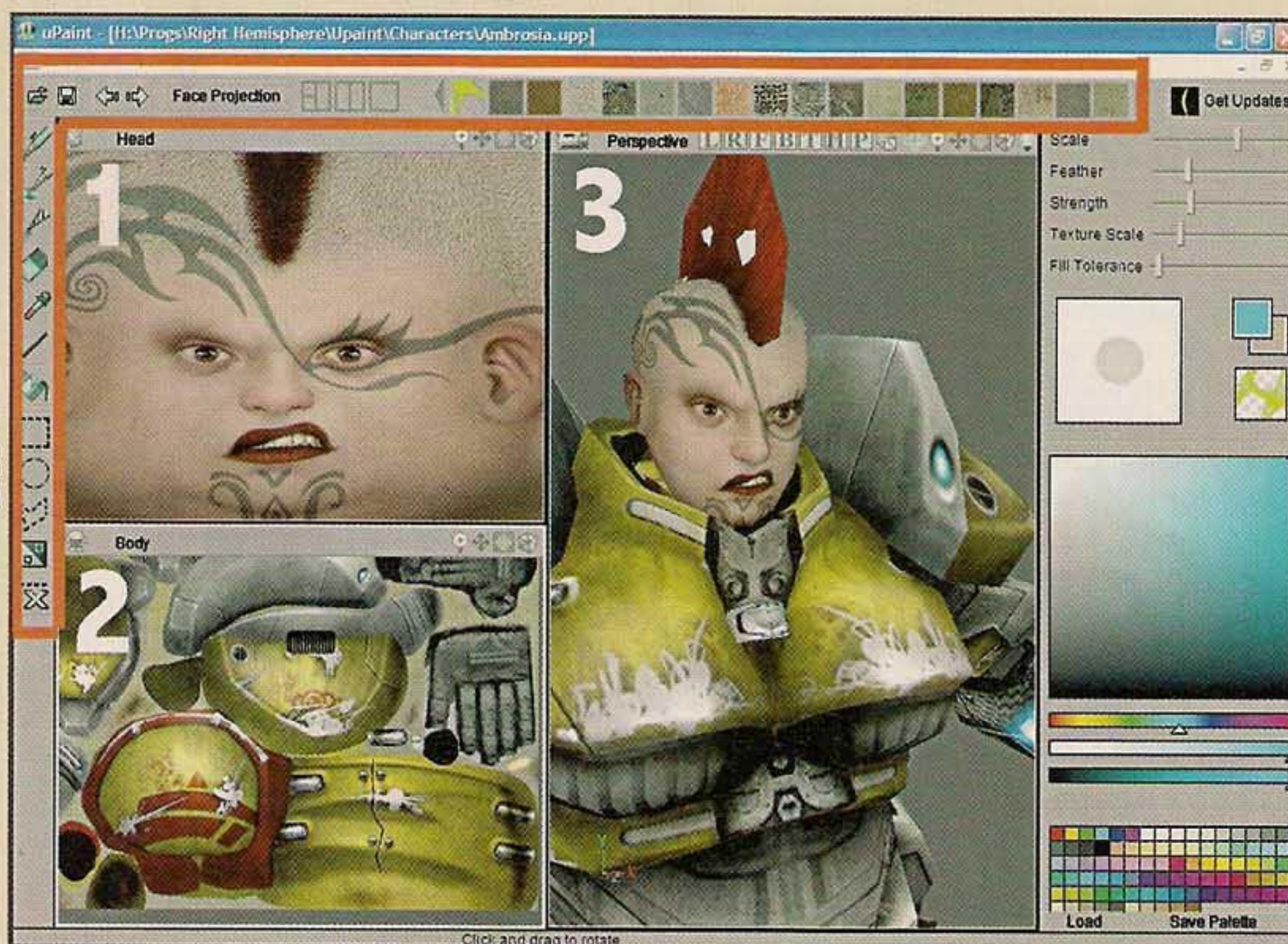
ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Чтобы успешно работать в программе, необходимо детально изучить набор инструментов, расположенный в левой части редактора.

Color Paint Brush — стандартная кисть. Закрашивает указанное место цветом, выбранным в палитре. С ее помощью можно подводить тени на текстуре и корректировать оттенки цветов.

Texture Paint Brush — кисть, закрашивающая указанное место не цветом, а какой-нибудь тайловой текстуркой. Можно, например, перекрасить одежду персонажей, придав ей вид брони, или превратить новехонькие блестящие доспехи в ржавые обноски. Данный инструмент мог бы быть невероятно полезным, если бы имел более подходящий набор текстур. Реально же более половины из них подходят скорее для текстурирования стен и потолков, а не игровых моделей.

Smudge — кисть, размазывающая указанный участок текстуры. Чрезвычайно полезный



инструмент. Позволяет убирать без следа различные элементы текстуры или, наоборот, воссоздавать какие-то ее участки.

Eraser — ластик. Закрашивает указанный участок цветом, выбранным в качестве фонового.

Eyedropper — позволяет выбрать цвет указанной точки текстуры в качестве основного.

Line — рисует прямую линию.

Fill — закрашивает некоторую область вокруг указанной вами точки текстуры.

Select Rectangle, **Select Ellipse** и **Select Polygonal** — позволяют выделить часть текстуры. После этого любое действие (закраска, размазывание и прочее) будет применено лишь к выделенной части текстуры.

Select Inverse — инвертирует выделенную область.

Select None — снимает выделение.

Изменять параметры кисти позволяют упомянутые в первой главе настроечные шкалы. Они отвечают за:

Scale — диаметр кисти.

Feather — размытость краев кисти.

Strength — "сила нажатия" на кисть.

Texture Scale — предназначена для инструмента **Texture Paint Brush**. Изменяет масштаб наносимой кистью текстуры.

Fill Tolerance — действует исключительно для инструмента **Fill**. Устанавливает допустимое отличие цвета закрашиваемой области от цвета указанной точки. Все точки, не выходящие за допустимые пределы, будут закрашены.

К сожалению, с помощью предоставленных инструментов многого не нарисуете. Изобразить пару фингалов, подкорректировать цвета и написать что-нибудь на лбу персонажа можно. Но не более того. Для полноценного редактирования необходим отдельный графический редактор и, соответственно, навыки работы в нем. Мы уже многократно писали о том, как нарисовать красивую — не хуже нарисованной профессионалами — текстуру в Photoshop, поэтому сегодня повторяться не будем (все, кто этих статей не читал, внимание на врезку). Все стандартные текстуры персонажей находятся в директории программы (по умолчанию — **C:\Program Files\Right Hemisphere\Upaint**), в подкаталоге **Textures**. После редактирования вы можете импортировать текстуру через меню **File\Import Texture** (поддерживаются почти все форматы изображения).

Если вы импортируете текстуру головы, то должно быть активно окно именно с текстурой головы (для активации щелкните правой кнопкой мыши по соответствующему окну). Иначе есть риск увидеть лицо персонажа не там, где ему положено быть. Это правило действует и для текстуры тела.

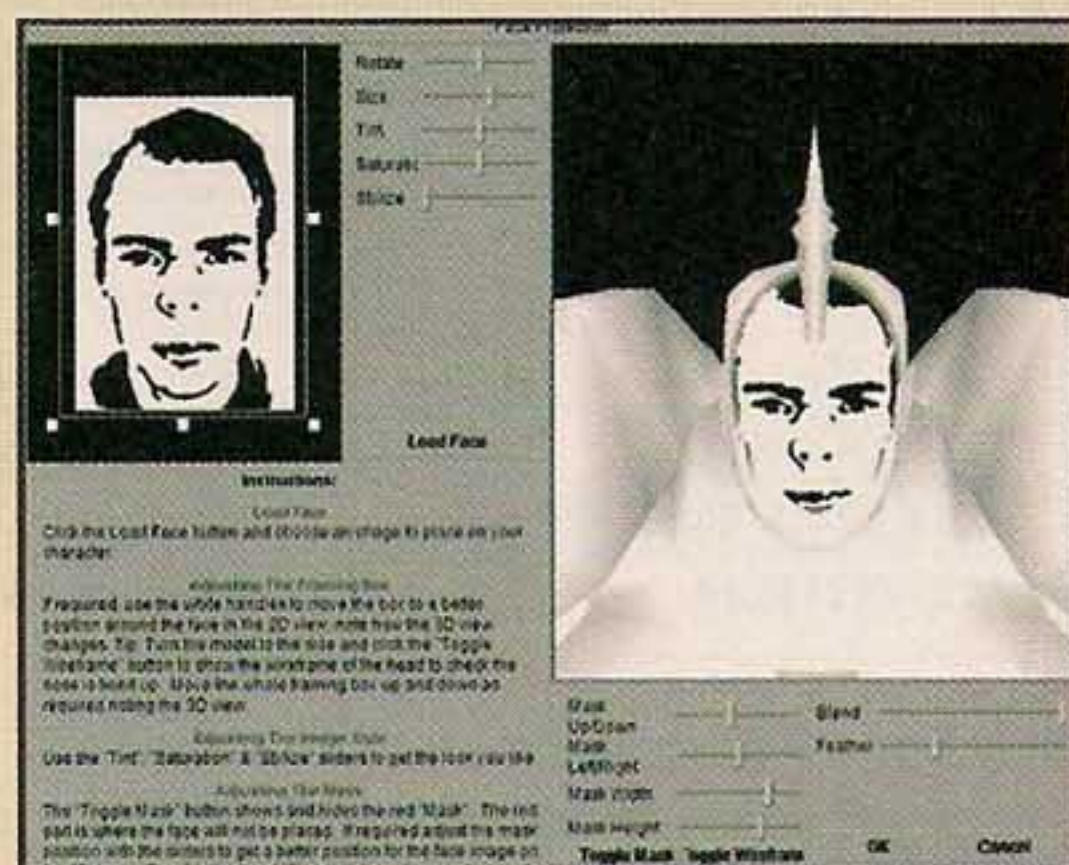
Но даже если ваше умение рисовать оставляет желать лучшего, а слово "Photoshop" вызывает у вас священный ужас, не все потеряно. У вас еще есть шанс поразить всех.

ВАШЕ ЛИЦО МНЕ ЗНАКОМО...

Очень часто редактирование кожи сводится к замене оригинального лица на какое-то другое. Обычно эта операция требует вмешательства сторонних "рисовалок", но в **UPaint** встроена очень удобная утилита, поз-

воляющая заменить оригинал на другое лицо в считанные минуты. Чтобы запустить ее, нажмите кнопку **Face Projection**.

После запуска утилиты вашему взору предстанет следующая картина (см. рядом).



В окне слева отображается фотография, лицо с которой вы хотите перенести на скин. Чтобы выбрать нужное фото, нажмите кнопку **Load Face** и укажите путь к картинке. Желательно, чтобы лицо на фото было достаточно крупным — 200-300 пикселей в ширину. Мне, например, приглянулось изображение одной нашей с вами общей знакомой.



Рядом с фотографией находятся несколько шкал, с помощью которых вы можете корректировать изображение.

Rotate — отвечает за поворот изображения. Сделайте так, чтобы лицо было расположено прямо.

Size — изменяет масштаб изображения.

Tint — изменяет оттенки цветов. Пригодится, если захотите сделать лицо трупного цвета.

Saturation — регулирует насыщенность цвета.

Stylize — сглаживает изображение, позволяя замаскировать мелкие дефекты.

Изображение накладывается на модель в виде маски, положение и форму которой можно регулировать. Иначе вместе с лицом можно перенести на модель, скажем, фон фотографии, либо наоборот — наложить часть лица на головной убор модели. Для этого существуют шкалы в нижней части окна утилиты:

Mask Up/Down — регулирует высоту маски.

Mask Left/Right — смещает маску влево/вправо.

Mask Width — изменяет ширину маски.

Mask Height — изменяет высоту маски.

Blend — дополнительный параметр, регулирующий прозрачность маски.

Feather — еще один дополнительный параметр. Отвечает за четкость краев маски.

С помощью рамки в окне с фотографией вам нужно подогнать ширину и высоту лица под размер головы, на которую вы "пересаживаете" лицо. Результат масштабирования можно наблюдать в окне справа. Чтобы было удобнее выполнять масштабирование, можно включить координатную сетку модели кнопкой **Toggle Wireframe**. Завершается операция нажатием кнопки **OK**.



▲ Сверху — только что перенесенное лицо. Снизу — его подправленная версия.

Можно немного подкорректировать добавленное на текстуру лицо. С помощью инструмента **Smudge** растянуть края лица таким образом, чтобы они перекрывали виски, щеки и подбородок модели. В противном случае лицо будет выглядеть довольно неестественно из-за разницы его цвета и цвета кожи на текстуре. Дополнительно можно подрисовать тень в области подбородка, иначе будет впечатление, что подбородок просто отсутствует.

Конечный же результат может быть примерно следующим.



▲ Молоденькая панкушка всего десять минут назад была Бринти Спирс.

Осталось импортировать скин в игру. Для этого выберите пункт меню **File\Add character into Unreal** — скин будет добавлен в качестве нового персонажа. Если же вы хотите заменить скин уже существующего персонажа, выберите пункт **Update character into Unreal**. Процесс займет несколько секунд, по прошествии которых вы можете смело запускать **UT2003**. Ну, а мне остается лишь пожелать вам удачных фразгов. ■

ОБЗОР НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ РЕДАКТОРА КАРТОГРАФИЯ В WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

АНДРЕЙ "RED^NAMELESS" ЖЕЛТЯК NAMELESS@IGROMANIA.RU

Выпустив аддон Warcraft III: The Frozen Throne, компания Blizzard, как и обещала, приложила к нему дополненную и улучшенную версию редактора карт World Editor. World Editor — очень гибкий и функциональный редактор, сочетающий обширные возможности с простотой и наглядностью в работе. Основы работы в ранней версии редактора были рассмотрены в статьях цикла "Картография Warcraft III", опубликованных в "Игромании" №10 и №11 за 2002 год, и статье о редактировании юнитов в №3 за 2003 год (все эти статьи находятся *на нашем компактe*). Изучив эти статьи и освоив сегодняшний материал, вы будете знать практически все возможности редактора.

ПРОДВИНУТОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ

Начнем наш обзор с рассмотрения новых инструментов. Представьте себе ситуацию: вы создаете RPG-карту, расставляете на ней низкоуровневых монстров и вдруг решаете заменить этих монстров на других, пострашнее. Сделать это, конечно, несложно, но вам придется потратить массу времени на поиск всех разбросанных по карте монстров, удаление каждого из них и установку всех новых монстров вручную. Гораздо проще воспользоваться инструментом **Replace Units** из меню **Advanced**. В левой части окна вы можете выбрать тип заменяемого юнита, в правой — юнит, который будет поставлен на замену. Если вы включите параметр **Swap Both Unit Types** в нижней части окна, будет произведен обмен юнитами — "левые" юниты заменят "правых", а "правые" — "левых". Включив параметр **Selected Units Only**, вы произведете обмен только тех юнитов, которые были предварительно выделены вами на карте.



Похожим образом работают и инструменты **Replace Tiles**, **Replace Cliff Types** и **Replace Doodads**, позволяющие заменять соответственно тайлы ландшафта, типы скал (изменяются текстуры) и объекты-декорации.

Открыв пункт **Advanced\Gameplay Constants**, несложно отредактировать игровые постоянные — такие как бонусы или вычеты повреждений, зависящие от типа брони, зависимость характеристик героев от их силы, ловкости и интеллекта, штрафы за отмену пост-

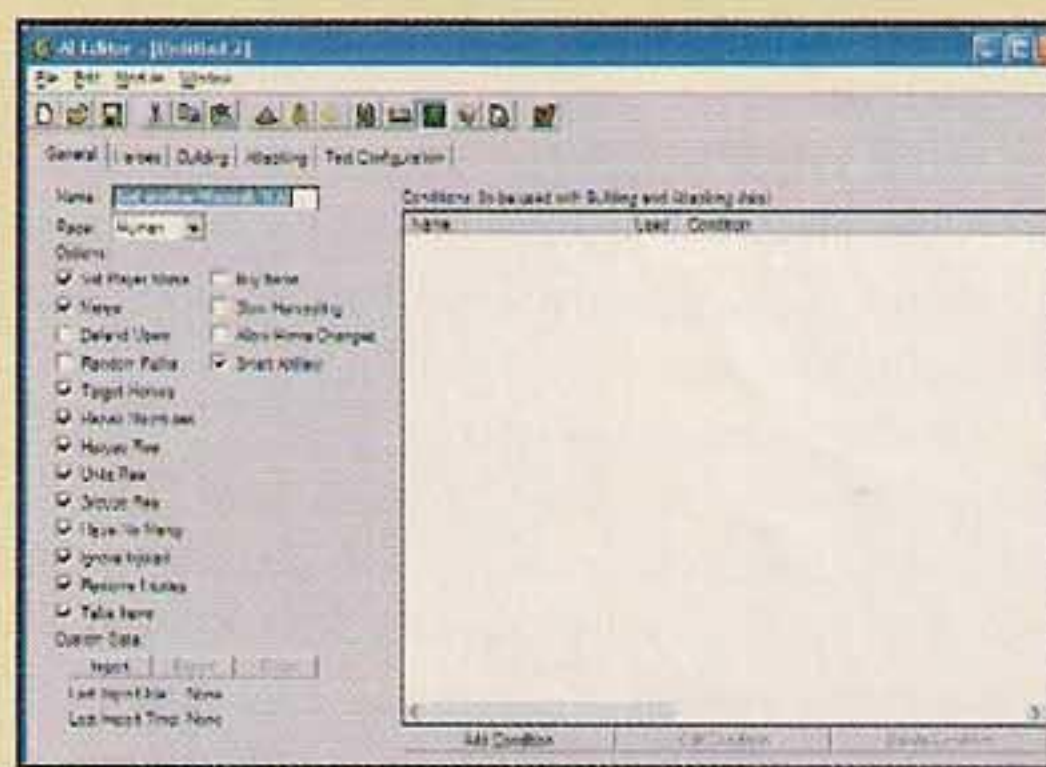
РЕДАКТОР:	Warcraft III World Editor
ГДЕ ВЗЯТЬ:	Устанавливается вместе с игрой
ВОЗМОЖНОСТИ:	Неограниченные
СЛОЖНОСТЬ ОСВОЕНИЯ:	Средняя
ДОКУМЕНТАЦИЯ:	На диске с игрой

ройки юнита или здания и многое другое. Чтобы изменить значение постоянной, необходимо включить параметр **Use Custom Gameplay Constants** и затем дважды щелкнуть по желаемой строке. Подобным образом, открыв меню **Advanced\Game Interface**, можно также изменять игровой интерфейс — от изображений кнопок до выдаваемых текстовых сообщений.

Также в меню **Advanced** есть инструменты, помогающие, что называется, "по мелочи". Если вы хотите обнулить все изменения высоты ландшафта, воспользуйтесь пунктом **Reset Height Field**. Изменить уровни скал на всей карте, сделав их выше или ниже, несложно инструментом **Adjust Cliff Levels**. А если вам понадобится оглядеть всю карту целиком с высоты птичьего полета, выберите пункт **View Entire Map**.

ХОРОШИЙ AI? ПРОСТО ГРАМОТНЫЙ СКРИПТ!

В модуле **AI Editor** (включается клавишей F8) разрешено редактировать AI-скрипты — параметры искусственного интеллекта. Модуль состоит из нескольких закладок: **General** — здесь настраиваются основные опции скриптов; **Heroes** — содержит параметры, указывающие электронному болванчику, каких героев использовать и в каком порядке развивать их способности; **Building** — настройка приоритетов при постройке зданий и юнитов, а также приоритетов в добыче ресурсов; **Attacking** — настройка приоритетов при атаке: какие юниты использовать, какие цели атаковать и прочее; **Test Configuration** — на этой вкладке вы можете запустить игру, чтобы протестировать созданный вами AI-скрипт. Изучим перечисленные закладки подробнее.



GENERAL

В поле **Name** на закладке можно указать название нового скрипта. В списке **Race** — выбрать расу, для которой он предназначен. Затем следует набор более интересных параметров:

Set Player Name — если параметр включен, имя скрипта в поле **Name** и будет именем AI-игрока в игре.

Melee — указывает, будет ли использоваться стандартный melee-скрипт для игры на мультиплеерных картах.

Defend Users — если в игре AI состоит в союзе с игроком, то он будет помогать игроку отбивать атаки противника.

Random Path — AI будет непредсказуемо нападать на противника и перемещаться по карте.

Target Hero — при включении этой опции атаке вражеских героев будет придаваться первостепенное значение.

Repair Structures — приказывает AI ремонтировать свои здания по мере необходимости.

Heroes Flee — AI будет выводиться из битвы своих героев, если те будут серьезно повреждены или неспособны атаковать.

Unit Flee — аналогично предыдущему пункту, но в отношении юнитов.

Groups Flee — AI прикажет отступить своим отрядам, если те несут тяжелые потери.

Have No Mercy — AI будет атаковать противника, если он ослаблен или находится в невыгодном положении.

Ignore Injured — если параметр включен, AI будет использовать при атаке все юниты, у которых есть хотя бы 50% здоровья. В противном случае электронный болванчик будет использовать более свежие войска.

Remove Injuries — AI будет периодически посылать поврежденные юниты на базу или к фонтану здоровья для лечения.

Take Items — герои, принадлежащие AI, будут стараться подбирать все полезные вещицы, которые им попадутся.

Buy Items — герои будут стараться покупать полезные предметы во всех встреченных ими магазинах.

Slow Harvesting — рабочие компьютерного игрока будут добывать за раз лишь по единице золота или дерева.

Allow Home Changes — позволяет AI присваивать любой из своих баз статус главной, на которой будут собираться строящиеся юниты и на которую будут отступать отряды.

Smart Artillery — при включении этой опции осадные юниты AI при атаке будут стараться подобраться ближе к вражеской базе и атаковать ее здания.

В правой части закладки находится окно, в котором создаются условия срабатывания тех или иных параметров скрипта. Параметры, ко-

торые используют эти условия, задаются на закладках **Building** и **Attacking**, поэтому определение условий мы рассмотрим чуть позднее.

HEROES

В списках **Heroes Used** указывается, каких героев будет использовать электронный игрок. Ниже, с помощью набора параметров **Training Order**, вы можете указать вероятность (в процентах) того, в каком именно порядке компьютер будет тренировать своих героев. Параметры **Skill Selection** настраивают порядок прокачки навыков героя. По умолчанию все навыки прокачиваются равномерно, по очереди. Но если выше вы указали компьютеру создавать героев в каком-то определенном порядке, то вам, возможно, захочется определить, какие именно навыки герой должен тренировать прежде всего. Для этого в списке **for Hero** выберите героя, который будет построен первым. В списке навыков **as first Hero** измените порядок навыков, как считаете нужным. Имейте в виду — на низких уровнях опыта герой не может приобретать один за другим уровни какого-то одного навыка. Порядок прокачки второго и третьего героев настраивается аналогичным образом, только отключите параметры **Same as previous** над списками навыков.

BUILDING

Основных элементов два — списки **Build Priorities** и **Harvest Priorities**. В первом задается порядок строительства зданий и тренировки юнитов, во втором — порядок отправки рабочих на добычу ресурсов. Чтобы создать новый пункт в одном из списков, щелкните кнопку **Add Priority** под соответствующим списком.



Если вы делаете новый приоритет в строительстве, то в появившемся окне нужно указать следующие параметры.

В списке **Town** — базу, на которой будет построен юнит или здание. Если вы укажете в нем дополнительную

базу (expansion #), то вам нужно будет указать его порядковый номер в окошке рядом. В списке **Build** ниже вам необходимо выбрать, что именно будет строиться: один из героев, какой-либо юнит или здание, апгрейд или новая база. Затем, в случае с юнитами и апгрейдами, просто щелкните по желаемой кнопке и нажмите **OK**. Вы можете сделать так, чтобы добавленный вами пункт срабатывал только при определенных условиях (например, AI начнет постройку первого героя не раньше, чем построит вторую базу). Для этого необходимо сперва создать само условие — сделать это можно на закладке **General**, щелкнув по кнопке **Add Condition**. Настройке скриптовых условий несложно научиться, прочитав вторую статью цикла «Картография Warcraft III» на нашем диске в разделе «ИнфоБлок», поэтому не будем тратить страницы на перепечатку

уже пройденного материала. Чтобы присвоить созданное условие какому-либо пункту в списке построек, щелкните правой кнопкой мыши по этому пункту и из появившегося меню выберите **Modify Condition**. Затем просто выберите желаемое условие из списка.

Приоритеты по добыче ресурсов настраиваются почти аналогичным образом, вам не составит труда освоить их самостоятельно.

ATTACKING

На этой закладке в списке **Attack Groups** вы можете создать группу юнитов, которая составит атакующий отряд AI-игрока. Чтобы сделать новый пункт в списке, щелкните по кнопке **Add Group**. Все параметры группы редактируются в полях справа. В поле **Name** нужно указать имя группы. В списке ниже — выбрать, какие именно юниты и в каком количестве должны присутствовать в группе. Для этого щелкните по кнопке **Add Unit** под списком. В появившемся окне с помощью списка **Quantity** и двух дополнительных «счетчиков» укажите желаемое количество юнитов. В списке **Unit** выберите, будет ли это один из героев или обычный юнит. Тип юнита указывается щелчком по соответствующей юниту кнопке. Вы можете также задать дополнительные условия для каждого типа юнитов (таким же образом, как для приоритетов строительства или добычи ресурсов) — тогда данный юнит будет присутствовать в группе только при выполнении условия.

Список **Attack Waves** позволяет настроить параметры атаки AI — какие группы юнитов следует использовать в первую очередь, с какой задержкой следует атаковать и с каким промежутком следует отправлять очередную группу юнитов в атаку. Например, можно сделать три разные группы юнитов и отправить их в атаку с небольшим промежутком. Первая группа, состоящая из юнитов с крепким здоровьем, во главе с героем-специалистом по ближнему бою, — примет на себя основной удар обороняющихся сил; вторая, состоящая из стандартной пехоты и стрелков, во главе с героем-стрелком будет основным «ударным кулаком»; и третья группа, набранная из различных магов и возглавляемая героем-магом, будет лечить поврежденные юниты первых двух групп и усиливать их своими заклинаниями.

В списке **Target Priorities** можно указать, какие цели игры AI должен считать первоочередными — захват новых ресурсов, атака дополнительных баз противника или какие-то другие.

TEST CONFIGURATION

На этой закладке выбираете карту, добавляете компьютерных игроков и запускаете игру, чтобы посмотреть, как будет действовать новоиспеченный AI-скрипт.

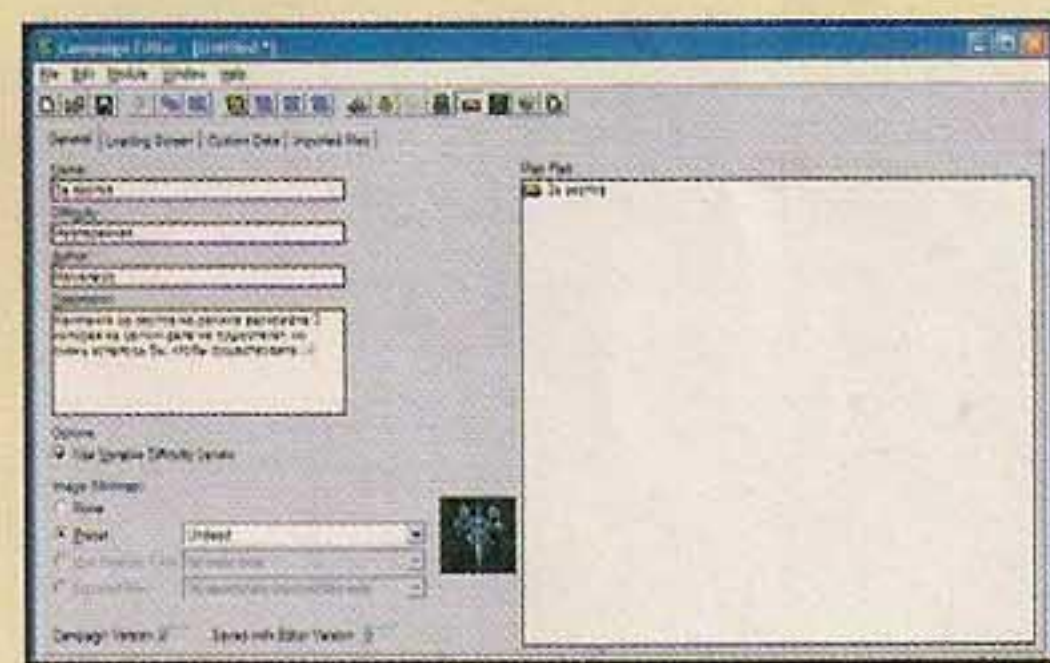
Закончив работу над скриптом, вы можете как просто сохранить его на диск, так и добавить непосредственно на карту. Это делается с помощью пунктов меню **File\Save AI Data** и **File\Add To Map** соответственно. После добавления скрипта на карту (он появится в списке импортированных файлов) вам нужно будет присвоить скрипт одному из игроков. Как это делается, вы можете узнать из второй

статьи цикла «Картография Warcraft III».

СБОРКА КАМПАНИЙ

Если вы замаяхнулись на целую кампанию, то модуль **Campaign Editor** сильно облегчит вашу задачу. Обычная карта представляет собой архив, включающий все импортированные или созданные в редакторе данные (например, музыкальные файлы и картинки или модифицированные юниты). Минус такого решения в том, что при создании следующей карты вам придется снова импортировать в нее файлы и повторять действия. Подобное дублирование данных ведет к увеличению общего веса кампании, да и времени на создание карт затрачивается больше. Пользуясь же модулем редактирования кампаний, вы можете заранее импортировать в общий архив кампании все необходимые объекты, а затем использовать их на любой из карт. Импортированные объекты находятся на одноименной закладке — **Imported Files**. Чтобы добавить новый файл, щелкните правой кнопкой мыши по списку файлов и выберите пункт **Import File**. Игровые объекты создаются на закладке **Custom Data** — это копия модуля **Object Editor**.

Разобравшись с дополнительными данными, можно перейти на основную закладку модуля — **General**. Несколько полей в левой части закладки предназначены для информации о вашей кампании — название, описание и так далее. Справа находится пустующий пока список включенных в кампанию карт — **Map Files**. Добавить новую карту можно, щелкнув правой кнопкой мыши по названию вашей кампании в этом списке и выбрав пункт **Add Map**. Разумеется, прежде чем добавлять карту в этот список, вам придется сделать ее основу — хотя бы создать ландшафт и установить стартовые площадки — отдельно. Чтобы затем редактировать добавленную в список карту, щелкните по ней правой кнопкой мыши и выберите пункт **Edit Map**.



Дополнительно на закладке **Loading Screen** вы можете сделать загрузочный экран на манер тех, что используются в оригинальных игровых кампаниях. Кнопки, соответствующие разным картам кампании, создаются и редактируются в списке **Campaign Screen Buttons**. Ниже находятся настройки самого загрузочного экрана — фоновое изображение, фоновый звук, тип курсора.



Мы рассмотрели все отличия новой версии редактора от той, что поставлялась с оригинальным WC3. Теперь вы сможете создавать не только одиночные миссии, но и полноценные кампании для игры. ■

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

GTA: VICE CITY

Где взять: С нашего компактa

Возможности: 100%

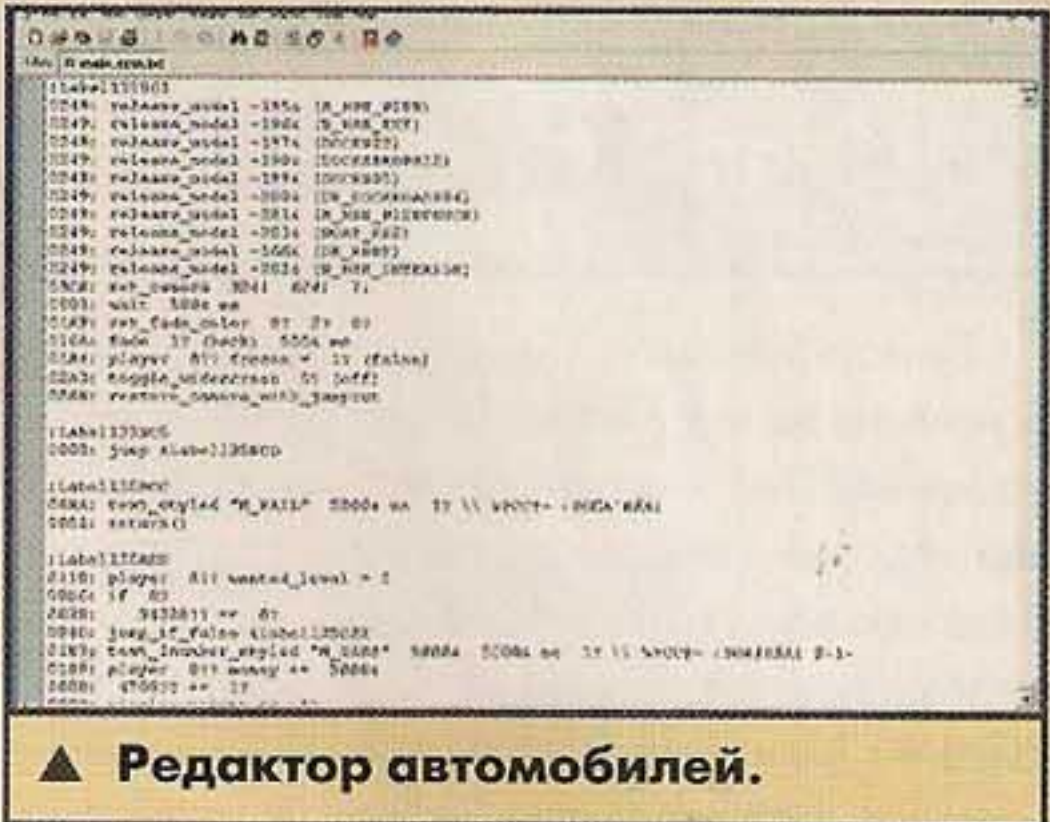
ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С момента релиза GTA3 и GTA: Vice City для игр вышло множество разнообразных утилит. Од-



▲ Скоро в городе станет на остров больше.

ни позволяют изменять характеристики автомобилей, другие — перерисовывать «шкурки» персонажей игры, третьи — видеоизменять карты. Мы предлагаем вашему вниманию обзор трех наиболее функциональных из них. При помощи только этих трех программ можно создать полноценную модификацию для GTA.

Программа CarEd предназначена для редактирования параметров машин. Удачное сочетание простого интерфейса, который может освоить даже начинающий, и весьма продвинутых возможностей. Изменять можно практически все параметры авто — вес машины, максимальную и минимальную скорость, время разгона... Редактированию поддаются даже те параметры, которые напрямую в игре не отображаются, а лишь прописаны в скриптах. Например, тип двигателя: бензиновый или дизельный. Все настройки осуществляются перемещением ползунков или прописыванием новых значений в окнах. Новое авто можно сделать буквально за 10-15 минут.

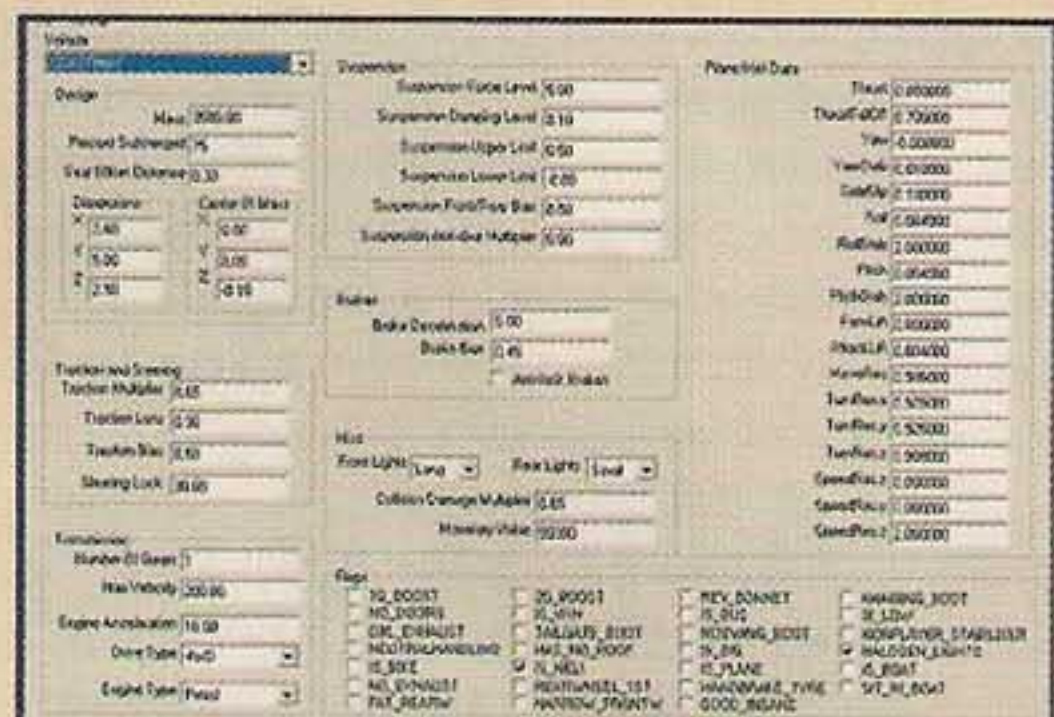


▲ Редактор автомобилей.

ViceMissionBuilder идеально подходит для создания миссий к игре. Написать новое задание сможет любой, кто регулярно читает рубрику «Игровой» в нашем журнале и уже знаком с основами скриптовых языков программирования. Утилита может «подсасывать» внешние скриптовые языки, а также поддерживает собственный язык программирования

(чем-то напоминает C++). Готовые задания разрешено опробовать прямо из редактора — программа сама скомпилирует файл и запустит игру. Удобно сделана поисковая система — найти нужный кусочек скрипта можно за пару секунд. Несложно работать сразу с несколькими скриптовыми файлами, что очень удобно, если вы хотите использовать в скрипте куски текста, написанного разработчиками. Уникальная в своем роде утилита. Все виденные нами другие программы для GTA-скриптинга были либо на порядок сложнее (при той же функциональности), либо не позволяли создавать полноценные миссии.

С помощью утилиты GTA 3 Mapper можно изменять игровые карты. Полностью переделывать карту города не получится, но, например, создать дополнительный остров несложно. Утилита позволяет добавлять на карту го-



▲ Создать новые миссии не так просто, но можно.

рода новые объекты. Установка новых объектов проста — выбираете место на карте и добавляете новый объект из списка предложенных. В окне редактирования отображается FPS, что позволяет определить, насколько местность загружена объектами. Для работы с утилитой понадобится минимум 256 мегабайт оперативной памяти, иначе вы просто не сможете загрузить карту.

ВЕРДИКТ: Всего три утилиты позволяют создать полноценную модификацию для GTA 3. Освоить программы не очень просто — особенно это относится к ViceMissionBuilder, — но... игра стоит свеч.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ●●●●●

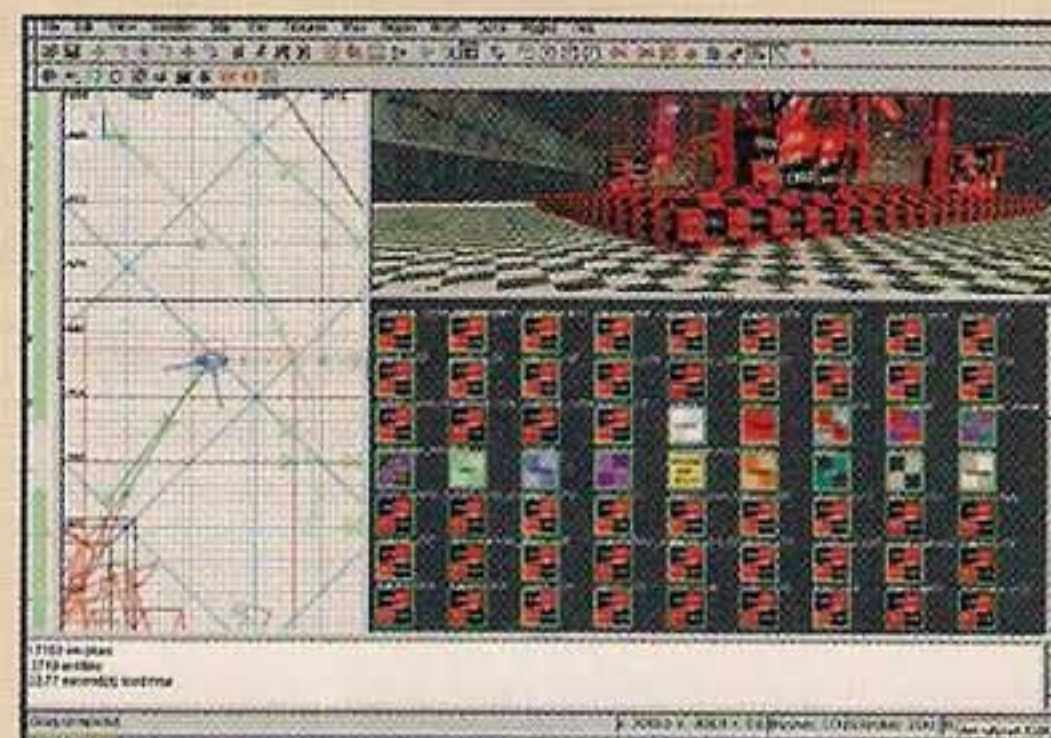
WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Где взять: С нашего компактa или скачать с [ftp://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/wolfenstein/Thirdparty/wolfet_tool.exe](http://3dgamers.in-span.net/pub/3dgamers3/games/wolfenstein/Thirdparty/wolfet_tool.exe)

Возможности: 100%

ОПИСАНИЕ ВОЗМОЖНОСТЕЙ: С помощью редактора можно создавать карты для оригинального «Вульфенштейна» и для аддона к нему — Return to Castle Wolfenstein — Wolfenstein: Enemy Territory.

Интерфейс стандартный для большинства редакторов 3D-игр. Большую часть интерфейса занимает экран редактирования. Он раз-



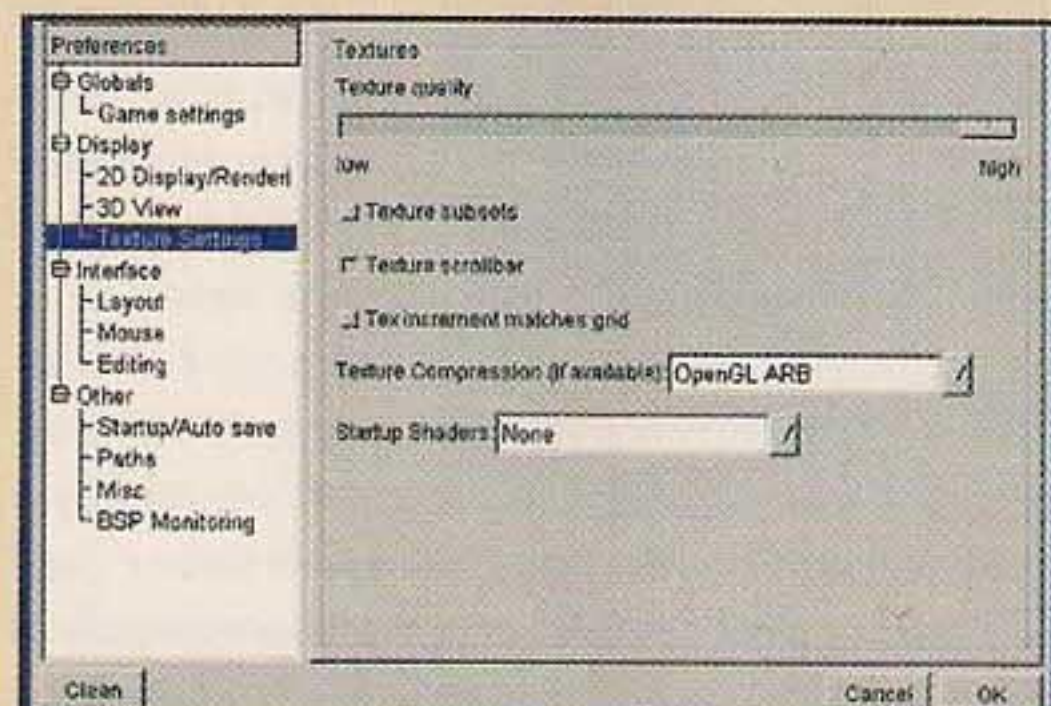
▲ Редактор карт.

бит на две части. Слева — карта в виде чертежа. Справа — карта в 3D-проекции. Снизу расположен список с текстурами. Наверху панель инструментов. Окна можно перетаскивать мышью, а также изменять их размер.

Утилита создана на основе Q3Radiant, так что те, кто раньше работал с редактором Quake III, без труда освоят и ее. Для работы желательно иметь мощный процессор, иначе компиляция карт будет длиться несколько часов.

Создание карты стандартно для Radiant — нарежете браши и покрываете их текстурами. Многие команды можно вводить через командную строку (в ней ведется лог всех действий) в самом низу экрана редактирования.

В редактор встроено множество дополнительных плагинов, облегчающих редактирование. В созданные карты можно встраивать собственные модели, сделанные в 3DMax, музыку, озвучку... Есть инструменты для создания собственных ботов и редактирования оригинальных файлов игры в формате .pk3. Присутствует редактор скриптов.



▲ Меню свойств.

Для нахождения ошибок, вкравшихся в карту, в редакторе есть специальные инструменты. Причем один из них позволяет искать ошибки непосредственно во время игры, через консоль.

ВЕРДИКТ: Мощная утилита, с помощью которой можно создавать карты любого размера и сложности.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»: ●●●●●

Над подготовкой блока работали:

Wolfenstein: Enemy Territory,

GTA III Vice City — Александр Тараканов

(drow@igromania.ru)



Карлик Нос

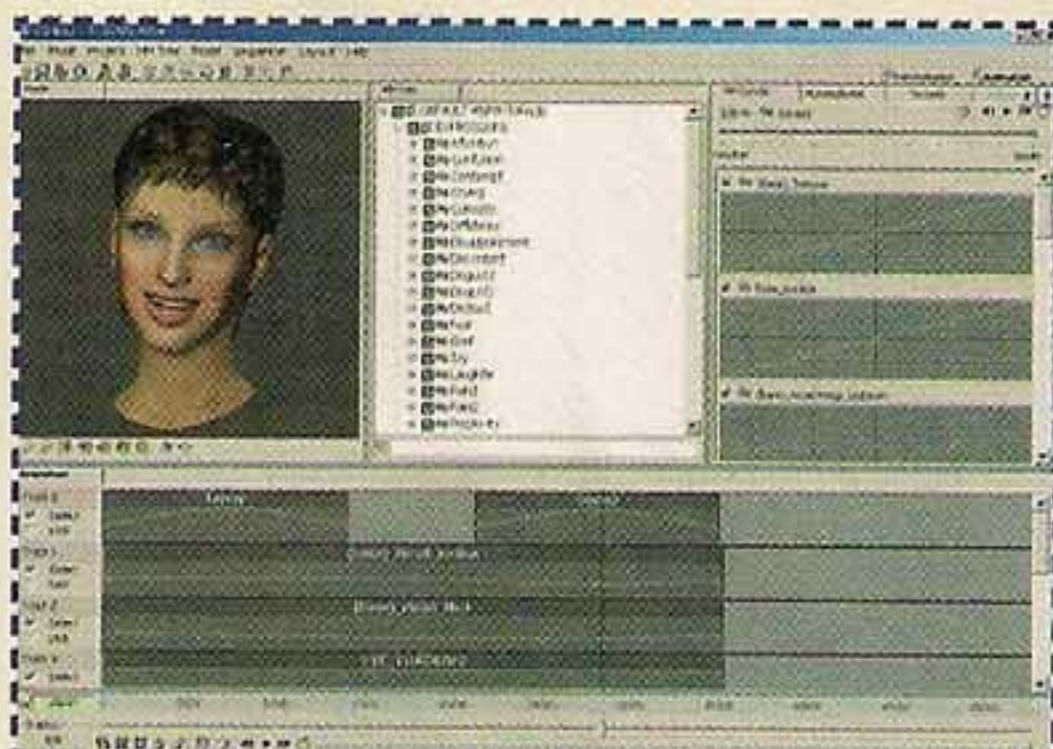
ИГРА НА ЧУВСТВАХ ТЕХНОЛОГИЯ

КОНСТАНТИН АРТЕМЬЕВ MASTERK@IGROMANIA.RU

LIFESTUDIO: HEAD

"LifeMode Interactive, разработчик новаторской real-time технологии анимации лиц, объявляет о продаже двух лицензий на использование LifeStudio: HEAD SDK компании "Бука", одному из ведущих в России издателей и дистрибьюторов компьютерных игр. Высокотехнологичный продукт LifeStudio: HEAD SDK (Software Developer Kit) позволяет создавать игры нового поколения, в которых автоматический липсинк сочетается с нелинейной анимацией лиц в реальном времени".

Такой пресс-релиз был разослан на ящики многих геймеров и компьютерных журналистов в конце лета этого года. Он, возможно, и не привлек бы нашего внимания, если бы не два момента. Во-первых, российские игроделы нечасто покупают чужие технологии, тем более такие продвинутые. Обычно игра разрабатывается на всем своем, чтобы подешев-



▲ Интерфейс редактора максимально упрощен. Разобраться сможет даже начинающий пользователь. Но, учитывая количество опций, разбираться придется очень долго.

ле. Во-вторых, подобные разработки не покупаются просто так. Если есть "высокотехнологичный продукт... позволяющий создавать игры нового поколения", значит — будут и игры.

Проглядев список готовящихся к выходу проектов на российском рынке, мы не нашли ни одного, для которого бы понадобилась подобная технология. Неужели в недрах "Буки" готовится к релизу новая игра? Ситуация требовала немедленного разъяснения, и мы обратились к продюсеру "Буки" — Ивану Бунакову.

ПОЛНЫЙ ВОСТОРГ

"Игромания" (И): Российские игроделы чаще пользуются собственными технологиями и наработками. Лицензирование сторонних технологий — дело для русского игростроя новое. Как родилась идея лицензировать LifeStudio: HEAD SDK?

Иван Бунаков (ИБ): Мысль оформилась на КРИ'2003, где LifeMode Interactive представляли свою технологию. Красивый стенд, красивые девушки, красивая программа. После конференции мы провели серию переговоров и убедились в том, что LifeStudio: HEAD помо-

жет нам улучшить некоторые проекты. Лицензирование технологий — штука достаточно прогрессивная. Она позволяет повысить качество проекта, не увеличивая сроки разработки и не раздувая бюджет.

И: В чем суть этой технологии? Чем она уникальна?

ИБ: Реалистичная анимация лица. Масса эмоций, которые раньше реализовать было очень сложно. Персонажи смеются, сердятся, грустят — ведут себя как настоящие люди! Движение губ во время разговора синхронизируется с речью (это называется lip-synch). Это есть и в других играх, но в данном случае — все значительно реалистичней. Особенно важно то, что при локализации игр для других стран нам не придется переделывать мимику, синхронизация движений губ и речи происходит автоматически.

В системе HEAD используется прием, который применялся при создании таких фильмов, как "Властелин колец" и Final Fantasy. Теперь подобные эффекты мы увидим и в компьютерных играх. Для создания того же "Властелина колец" понадобилось несколько сотен высокопроизводительных графических станций, на которых создавалась каскадная система костей и мускулов. В человеческом лице более сотни мышц, и слаженная их работа "рисует" улыбку или грустный взгляд, отображает эмоции человека. До недавнего времени реализовать весь спектр эмоций в компьютерных играх было просто невозможно.



▲ Персонаж, созданный с помощью пакета LifeStudio: HEAD SDK.

Создатели LifeStudio: HEAD SDK решили, что оптимальный путь — копирование природы. Они внимательно изучили физиологию и анатомию человека и скопировали систему мышц лица. Каждая такая мышца привязана к своей точке или группе точек на каркасе. Кроме "мускулов", за анимацию лица отвечают "кости", вернее — их точная математическая модель. Но не все удалось сделать, что называется, физиологично. Например, движение глаз разработчики HEAD анимировали при помощи математической модели подвижных

костей. Добиться реалистичности при использовании модели мышц в данном случае не получилось.



▲ Эта симпатичная кошка сильно удивлена. Наверное, узнала, что каждое ее веко поддерживает группа мускулов, а зрачками управляет самая настоящая кость.

Другая технология, входящая в пакет HEAD, позволяет разделять анимации, смешивать их и накладывать одну на другую. Например, художник создал анимацию смеха и анимацию того, как человек плачет. HEAD позволяет объединить их вместе. Что в результате получится — "смех сквозь слезы" или "слезы радости", — зависит от коэффициента смешения, то есть от того, сколько взято "смеха", а сколько "слез".

Задав для персонажа несколько эмоций, аниматор может получить бесконечное число эмоциональных выражений и тонких нюансов мимики, которые рассчитываются программой автоматически. Переходы между разными эмоциями и выражениями лица осуществляются плавно, без резких скачков.



▲ Морщинки и поры кожи на физиономии гориллы смоделированы с помощью нескольких слоев текстур.

Но и на этом возможности программного пакета не заканчиваются. В LifeStudio встроен микшер текстур. Он позволяет накладывать на модель несколько слоев текстур, каждый со своими свойствами. Представьте: человек выходит из жарко натопленной избы на мороз, его лицо постепенно синеет, появляются беле-



▲ Обратите внимание на румянец на лице девушки. Мультитекстурирование в действии.

ые пятна, мимика становится скованной, мышцы напрягаются, лицо как бы сморщивается от холода. Потом он вновь заходит в избу, и его щеки розовеют, лицо "расцветает". Другой пример — старение. Например, сюжет игры охватывает значительный промежуток времени. Значит и персонажи должны состариться. Кожа лица огрубляется, появляются морщины, изменяется цвет кожи... и вот перед вами уже старик.

Автоматический lip-synch освобождает аниматоров от долгих месяцев нудной работы по подгонке движений губ персонажей к их речи. LifeStudio: HEAD автоматически распознает содержащиеся в речи персонажа фонемы и генерирует соответствующие им виземы (визуальные единицы речи, то есть движения губ и других черт лица).

И: Существуют ли технологии, похожие на LifeStudio: HEAD SDK? Они чем-то хуже?

ИЕ: Есть, конечно, аналоги, но по соотно-

шению цена/качество выигрывает LifeStudio: HEAD. Немаловажный факт, что офис разработчиков находится в Москве. Удобно, что служба поддержки рядом, ответы на любые вопросы приходят быстро. Да и просто встретиться и попить кофейку вместе, обсуждая необходимые доработки, бывает полезно.

В ПАУТИНЕ ЧУВСТВ

И: Теперь о самом главном. В какой игре вы собираетесь использовать технологию LifeMode Interactive?

ИЕ: Ближайший проект — "Мор: Утопия". Это survival horror от первого лица в детально продуманной игровой вселенной. По сюжету игрок (можно играть за одного из пяти персонажей) борется с неизвестной болезнью, поразившей город. Мощная adventure-составляющая вместе с ролевым элементом не дадут игроку скучать. Десятки квестовых веток, возможность пройти игру несколькими способами — в общем, ждите отличной адвенчуры с ролевыми элементами.

Московская команда Ice-Pick Lodge — разработчики игры "Мор: Утопия" — создали нестандартную адвенчуру. Большинство подобных проектов ориентированы прежде всего на действие, тогда как "Мор: Утопия" будет апеллировать... к чувствам игрока. В современных играх NPC могут мимикой выражать страх, агрессию, удивление. Пожалуй, это все. Остальное приходится передавать интонацией голоса или вообще комментировать текстом в скобках. В "Мор: Утопия" персонажи смогут изображать жалость, сочувствие, нежность, ярость, безразличие...

НА ПОСОШОК

И: Технология была лицензирована специально для игры "Мор: Утопия", или "Бука" планирует использовать ее в других играх?

ИЕ: LifeStudio лицензирована для "Мор:

ДАЕШЬ ЕЩЕ!

Когда номер уже почти ушел в печать, на игроманский почтовый ящик прилетело письмо, в котором сообщалось: "Фирма 1С объявляет о приобретении у LifeMode Interactive лицензии на использование LifeStudio: HEAD SDK. Подписание этого договора стало логическим продолжением сотрудничества двух компаний. Технология LifeStudio: HEAD SDK используется при создании 3D-action игры "Бумер", выход которой запланирован на осень этого года, и не анонсированного на данный момент проекта в жанре ролевых игр".

Похоже, пакет LifeStudio становится все более популярным среди российских игро-разработчиков. Это значит, что в скором времени нас ждет не одна, а несколько игр с персонажами, у которых будет реалистичная мимика.

Утопия" и еще для одного проекта, который будет анонсирован в ближайшее время. Насчет линейки игр я сомневаюсь, так как игры мы делаем очень разные и есть целые жанры, в которых продвинутую лицевую анимацию будут применять еще не скоро — например, симуляторы, стратегии. А в классических двумерных квестах применение такой технологии и вовсе невозможно.

И: Планируете ли вы и в дальнейшем привлекать сторонние (в том числе и иностранные) технологии для разработки своих игр?

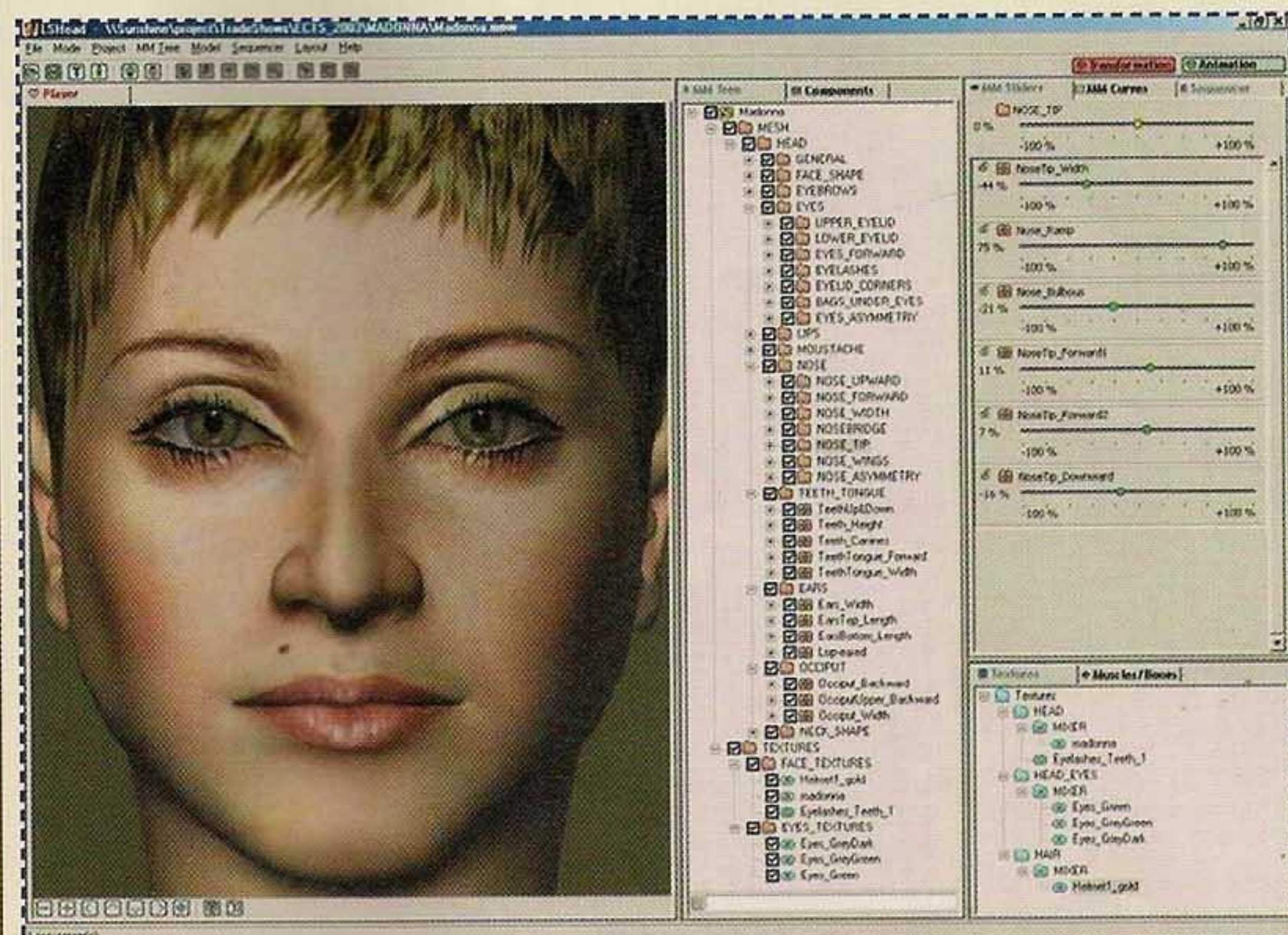
ИЕ: Да, несомненно. Это всегда было, есть и будет одной из составляющих успешной разработки. К примеру, игра "Марш!" создана с привлечением зарубежной технологии — движка LithTech. В настоящий момент мы рассматриваем целый ряд предложений по лицензированию различных программных продуктов, в том числе и от российских разработчиков.

И: Как вы думаете, скоро ли западные компании начнут лицензировать русские технологии? И какие именно?

ИЕ: Я думаю, это время уже не за горами. С наибольшей вероятностью за рубежом заинтересуются русскими AI-разработками. А вот другие направления... Тут я скорее пессимист. Все-таки игровая индустрия за рубежом значительно более "продвинута", чем у нас. Догонять придется не один год.

Что дает геймерам технология LifeStudio: HEAD? В первую очередь, реалистичные игры разных жанров с "живыми" персонажами. "Мор: Утопия" — лишь первая ласточка. Уже сейчас многие разработчики называют компьютерные игры самостоятельным видом искусства. Выполнять или не выполнять квест? Игрок должен решить это не только с точки зрения личной выгоды, но и опираясь на моральные принципы. Сложно, например, сочувствовать персонажу, лицо которого не выражает ничего. Другое дело, если лицо "живет", если мимика богата и отражает целую гамму чувств.

А пока запасемся терпением и ждем осени, когда на рынке появится первая "игра, играющая на чувствах". ■



▲ Очертания лица, форму носа, размер и посадку глаз, прическу, макияж — все это можно изменить простым перемещением бегунков в окне редактора.

DEATHMATCH

COUNTER-STRIKE

УМЕНЬШЕНИЕ ПИНГА
ПУТЕМ ВВОДА КОМАНД

В позапрошлом номере вы прочитали статью о том, как играть в CS по интернету. После чего без труда отыскали подходящий сервер, настроили под себя управление, в общем, полностью подготовились к сражениям. Но для комфортной игры в CS мало хорошей мышки, клавиатуры, быстрой реакции и меткого глаза. Все это, разумеется, необходимо, но что делать, когда игра "лагает"? Как можно попасть в противника, если постоянно "висишь"? Хорошо тем, у кого выделенка — а как же быть тем, кто сидит на модеме? Как побороть двух самых страшных



▲ Все выключено. Дым ужасный, гильз нет, огня нет... ничего нет!

врагов — высокий пинг и лаги? На все эти весьма актуальные вопросы даст ответ наша статья. Конечно, даже после выполнения всех рекомендаций ваш пинг не достигнет 20, но ощутимое понижение или даже практически полное избавление от лагов мы гарантируем.

ИНСТРУМЕНТАРИЙ

Сначала подготовим почву для работы.

Первым делом создадим конфиг-файл с расширением .cfg, который и будет редактироваться на протяжении всей работы. Условно назовем его ping.cfg. Для его редактирования подходит любой простенький текстовый редактор — вполне сойдет Notepad.

ВПЕРЕД И С ПЕСНЕЙ!

Итак, все готово к работе, и, как вы уже догадались, мы будем отдавать Counter-Strike команды. Ниже — довольно приличный их список и необходимые пояснения.

Настройки клиента

На всякий случай напомним, что клиент — это компьютер, который подключается к серверу.

cl_allowdownload — команда разрешает/запрещает скачивать финтифлюшки, которые установлены на сервере, но которых нет у вас. Это может быть карта, а могут быть и модельки игроков, оружия, заложников и т.п. Если стоит значение "0", то при наличии такого рода дополнений вы просто не сможете присоединиться к серверу. При значении "1" CS автоматически закачает все, что нужно для игры на сервере.

cl_allowupload — эта команда позволяет/запрещает серверу качивать что-то от вас. К примеру, ваш логотип, модель (правда, видеть ее никто не будет). Рекомендуется поставить "1".

cl_cmdbackup — здесь вы сообщаете, сколько пакетов в секунду будет отправляться серверу. Не думайте, что чем больше, тем лучше; все в корне наоборот — чем меньше значение, тем меньше пинг. Но не злоупотребляйте! Оптимальное значение — "2".

cl_cmdrate — скорость отсылки команд серверу. Ставьте от 20 до 30. Для начала нужно попробовать значение поменьше, например "20".

cl_download_ingame — эта команда разрешает/запрещает скачивание ресурсов прямо в игре. Запрещение этой команды

вряд ли может сильно помочь коннекту. Ставьте "1".

cl_lw — компенсирует/не компенсирует ваши лаги сервером. Принимая во внимание ваш пинг, сервер постарается для более комфортной работы сам выправить ситуацию. Рекомендуется поставить "1". Впрочем,

если сервер медленный и на нем стоит команда **sv_unlag "0"**, то никакой **cl_lw** не спасет.

cl_lw — интересная команда. Позволяет/запрещает загружать с вашего компьютера все происходящее на экране, связанное с оружием. Делается это следующим образом: компьютеру игрока посылается с сервера команда, что нужно вывести, и тот, соответственно, выводит. Конечно, никто не даст никакой гарантии, что все будет верно, но, по крайней мере, не будет тормозов после выстрелов. Ставьте "1". Впрочем, **sv_unlag "0"** у сервера покажет фигу вашей **cl_lw**.

cl_lb — эта команда — аналог предыдущей, только загружаются/не загружаются такие эффекты, как пятна крови, взрывы, дыры в стенах и т.п. Предупреждение о **sv_unlag "0"** остается в силе.

cl_nodelta — в официальной документации по CS написана следующая фраза: "команда разрешает/запрещает дельта-сжатие". Что это значит — одним разработчикам известно. Я же путем тестов получил следующие данные: при игре в локальной сети лучше ставить "1", а если играть по модему, то "0".

cl_nopred — сия команда позволяет/запрещает предугадывать компьютером движения игроков. Если вы хотите плавных движений, то выставляйте "0".

cl_resend — эта команда позволяет установить, через сколько секунд после потери пакета серверу посылать следующий. Понятно, что чем меньше значение, тем быстрее связь, однако тут есть одно "но". Если на линии — шумы (а у кого в России их нет?), то и следующий пакет не дойдет, а сервер выдаст клиенту (т.е. вам) критическую ошибку и просто выкинет вас из игры. В таком случае поставьте значение "2" или даже "3". Хотя для начала лучше все-таки попробовать единичку — вдруг повезет.

cl_showfps — команда, не имеющая ничего общего с оптимизацией. Просто показывает/не показывает счетчик fps (кадров в секунду) в левом верхнем углу. Требуется для тестирования настроек. Значение "1".

cl_updaterate — с помощью этой команды компьютеру задается время, через которое нужно обновлять информацию с сервера. При значении "20" обновление происходит 20 раз в секунду. Это — наилучшее решение, его и ставьте.

fastsprites — этой командой вы сообщаете компьютеру, какого качества спрайты дыма ему нужно вырисовывать. Значение "0" — самый реалистичный дым, а "2" — самый убогий. Для увеличения производительности CS выставляйте как можно большее значение. Впрочем, если у вас четвертый "пень" с Радеоном 9700, то можете сию команду проигнорировать.

max_shells — команда, показывающая максимальное количество гильз, отображаемых на экране. Для увеличения работоспособности ставьте "0".

max_smokepuffs — команда, аналогичная **max_shells**, только речь идет о клубах дыма. Кстати, дымовые гранаты при нулевом значении теперь не так дымят. Кроме того, значение "0" увеличивает производительность.

mp_decals — команда сообщает компьютеру, сколько эффектов оружия, моделей и т.д. отображать на экране. Чтобы не чувствовать себя ущемленным и в то же время наслаждаться хорошей скоростью, поставьте "10".

mp_footsteps — команда включает/выключает звук шагов. Выключать не рекомендуется, но если связь в целом ужасная, то можно и вырубить.

net_graph — команда показывает/не показывает график связи. Значение "1" выводит на экран статистику и график соединения, "2" — статистику, график соединения и график передачи данных, "3" — только статистику, "0" — выключает вообще все. Кстати, здесь присутствует счетчик fps, поэтому, если вы включаете **net_graph**, то выключите **cl_showfps**.

net_graphwidth — команда сообщает, какой ширины должен быть **net_graph**. По умолчанию — "192".

net_graphpos — эта команда сообщает, с какой стороны его разместить. "1" — слева, "2" — по центру, "3" — справа.

pushlatency — команда сглаживает задержки в игре. Значение должно равняться половине величины пинга и



▲ Что-то среднее между хорошим и плохим коннектом. В нашей стране встречается чаще всего.



▲ Самый лучший вариант коннекта.



▲ Худшее, что может случиться с игроком в CS...

продолжение легендарной серии авиасимуляторов «Фланкер».

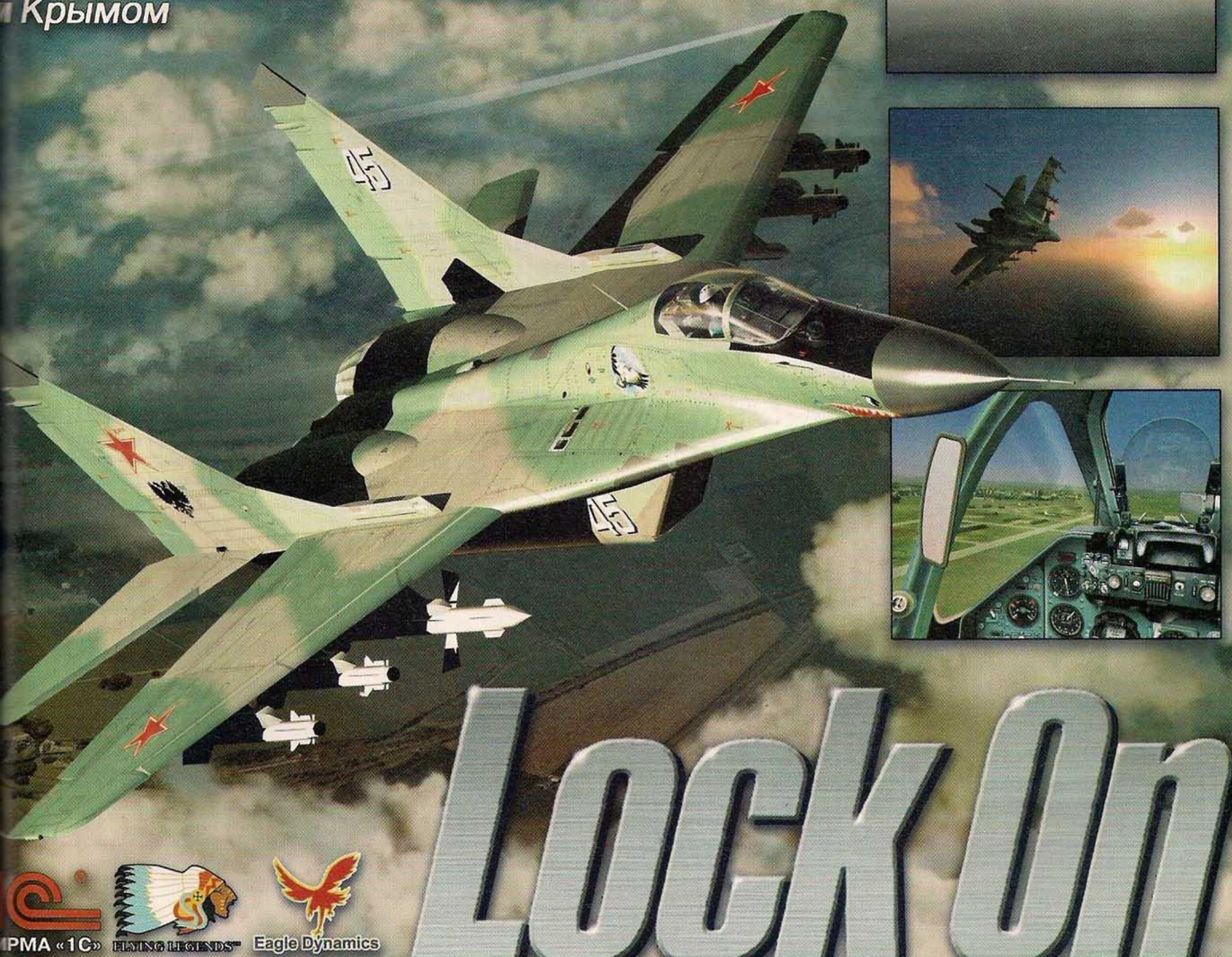
Новые самолеты - штурмовики Су-25 и А-10,
а также истребитель F-15

Усовершенствованная модель
управления самолетом

Новые графические эффекты

Встроенный редактор миссий

Воздушные бои в небе над Кавказом
и Крымом



пишется с отрицательным знаком. К примеру, если пинг в среднем равен 300, значит, `pushlatency` надо ставить "-150".

`scr_conspeed` — с помощью этой команды можно настроить скорость появления консоли. Если хотите, чтобы консоль появлялась максимально быстро, ставьте "10000".

Настройки сервера

Сервер — это компьютер, к которому подключаются игроки, то есть клиенты.

`sv_unlag` — разрешает/запрещает действие команд `cl_lc`, `cl_lb`, `cl_lw` на компьютере клиента.

`sv_unlagmax` — задает максимальное время компенсации задержки на компьютере клиента. Не мудрствуя лукаво, можете оставить значение по умолчанию "0.5".

`sv_unlagsamples` — этой командой вы задаете количество пакетов, с помощью которых компенсируется задержка на компьютере клиента. Ставьте "1".

Вот, собственно, и все команды. Теперь вносите их в свой конфиг с теми значениями, которые указаны, и — в бой!

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

Итак, все внесено в конфиг, он запускается вместе с CS, и вы уже начинаете подсоединяться к серверу. И тут существуют три варианта развития событий.

Первый вариант. Соединение в полном порядке, игра идет без тормозов, и вообще все прекрасно в датском королевстве. В этом случае пинг должен быть 150-210 мс. Если проскакивают лаги, то ничего страшного.

Второй вариант. Соединение стабильное, но борьба компьютера с лагами идет полным ходом, в результате чего бывают нештучные тормоза. Впрочем, с нашими линиями этот вариант тоже неплох. Пинг 210-270 мс. Попробуйте поэкспериментировать со значениями следующих команд: `cl_rate`, `cl_cmdrate`, `cl_updaterate`.

Третий вариант. На `net_graph` тучи синих квадратов, сигнализирующих о потерянных пакетах, и иногда проскакивают красные квадраты, говорящие об ошибках. Увы, в этом случае сложно чем-то помочь. Пинг будет просто зверский! Скорее всего, это связано с плохим качеством линии или ее сильной загруженностью. Ошибки такого рода исправляются в большинстве своем механически.

Вот и закончен наш рассказ о том, как играть в CS по интернету. Надеемся, что две наши статьи на эту тему помогут вам комфортно провести время за игрой в CS.

COUNTER-STRIKE 1.6

КАРТЫ, ДЕНЬГИ, ДВА СТВОЛА

Вот и свершилось то, что предвкушали ветераны Counter-Strike, о чем шушукались, сплетничали и выдвигали как устные, так и письменные предположения многочисленные представители игровой общественности.



▲ Новое лицо старенького CS. Таким вот не шибко затейливым образом оформлено начальное меню CS 1.6.

Состоялся релиз не какого-то там насквозь глючного бета-продукта, а полноценной версии Counter-Strike 1.6, на основе которой в конце этого года состоятся игры CPL Europe. Раскроем объятия финальной версии и, пристально взглядевшись в дорогие сердцу черты, посмотрим, что же нового принесла нам CS 1.6.

ВЕЛИКИЙ И УЖАСНЫЙ... STEAM!

Театр начинается с вешалки, а Counter-Strike отныне и вовеки будет начинаться со Steam. Посему совсем не лишнее поближе познакомиться с этой полезной программой.

Существует два способа установки CS. Первый — проинсталлировать Steam, зарегистрироваться, а затем погрузиться в продолжительную медитацию, ожидая, пока скачается весьма увесистый кэш, содержащий вполне работоспособный CS 1.6. Медитация грозит затянуться на долгие часы — выкачивать придется почти гигабайт! Так

что, если вы не привержены буддизму и утомляетесь продолжительным пребыванием в нирване, то воспользуйтесь методом номер 2 — запустите программу `Steam Install_cs`, которая уже обретается на нашем компактe в разделе "Демо-версии". Вес ее исчисляется не парой-другой гигабайт, а скромной цифрой в 400 мегабайт, вызванной тем, что `Steam Install_cs` содержит уже запакованный кэш CS 1.6. Правда, после установки он вольготно разместится на секторах винчестера, заняв положенные 900 мегабайт. Ясно, что второй способ намного рациональнее первого. Характерно, что пропатчить CS версии 1.5 до 1.6 не получится. Не нужно теперь и апгрейдить Half-Life. Можно и вовсе без него обойтись — в `Steam Install` есть все файлы, необходимые для того, чтобы без лишних проволочек ринуться в мир, где идет ни на минуту не затихающая битва между террористами и контртеррористами.

Steam обладает рядом дополнительных полезных функций. Поиск игровых серверов упростился настолько, что даже оторопь берет. Достаточно щелкнуть по закладке Servers, как изумленному взору откроется огромный список серверов CS 1.6. Любимые серверы можно вписать в Favorites. Пара щелчков мышкой — и вы там, куда хотели попасть. Кроме того, Steam можно использовать для общения а-ля ICQ, а также для поиска на серверах игроков. Прежде чем ввязаться в схватку, придется прописаться — ввести свой e-mail и ник, под которым собираетесь играть. Осталось еще раз запустить Steam, щелкнуть по закладке Games, выбрать Counter-Strike — и добро пожаловать на любой приглянувшийся сервер.

Познакомившись с программой Steam, переходим непосредственно к виновнику нашего сегодняшнего разговора — Counter-Strike 1.6.

ПЕРЕСТРЕЛЯЮ УСЕХ!

Начать рассказ о новом CS 1.6 непременно следует с оружия — именно оно настолько изменило боевую тактику, что заставит ветеранов CS по-новому взглянуть на проверенную временем игру. Для начала — немного шоковой терапии. Все виды оружия в CS 1.6 получили какие-то странные конспиративные клички. Старый добрый АК-47 чудовищным образом перевоплотился в некий CV-47. Colt M4A1 ходит под прикрытием прозвища Maverick M4A1 Car. И так далее. Сия инновация не фатальна — на игру это никак не влияет, однако в первый час ощущения непривычные. Потом, как водится, происходит акклиматизация — и ничего, жить можно.

Каждая из противоборствующих сторон обзавелась новенькими пушечками. Террористы, не иначе как от самого Санта-Клауса, получили в подарок автомат Galil, который, правда, по паспорту вовсе никакой не Galil, а некий IDF DEFENDER. Магазин на 35 патронов, убойная сила и скорострельность превосходят самые смелые ожидания, разброс пуль при активной стрельбе — минимальный. Стоит это чудо, вы не поверите, всего \$2000, что лишь на \$500 дороже всеми любимого MP5. Побегав с Defender'ом несколько часов кряду, могу с полной уверенностью утверждать, что этот автомат — мечта любого бойца. Раздавать Defender'ом хедшоты — занятие легкое и приятное. А 35-зарядная обойма (что ровно на пять патронов больше, чем у прочих автоматов) не раз решит исход перестрелки в вашу пользу. Ясно, что Defender ждет долгий и счастливый боевой путь — он будет востребован всегда. Правда, не обошлось без подвоха: в обойме патронов 35, но с респана с собой унести можно по-прежнему только 90. В итоге, отстреляв два полных магазина, получаем третий только с 20-ю зарядами! Неизвестно куда подевались целых 15 пуль! Обидно.

Заявленное улучшение пистолета марки SIDEARM (в девичестве — Glock 18) оказалось настолько незначительным, что и говорить не о чем. Как и в прежние времена, террористы сразу же списывают табельные пистолеты в утиль и закупаются Desert Eagle'ами.



▲ Прикрывшись щитом, напарник идет впереди, выявляя засады и снайперские точки противника.



▲ Бои местного значения на новой карте de_airstrip.

СЛУЖИТЬ И ЗАЩИЩАТЬ

От делишек бандитских перейдем к делам правопорядка, то есть к контртеррористам. Поглядим, чего такого полезного пришло на склад "ментов". Ага, вот и новый автомат контров — CLARION, который на самом деле вовсе и не CLARION, а самый натуральный продукт французского военпрома — FAMAS. Происхождение столь экстравагантного названия оставляем на совести разработчиков. Как и то, что новинка контртеррористов по всем



▲ Новый автомат террористов — Defender — в действии.

показателям проигрывает Defender'у. Прежде всего, в магазине этой "игрушки" всего 25 патронов. На игре это сказывается сразу и ощутимо. Перезаряжаться приходится чаще, а риск остаться в разгар боя без патронов многократно возрастает. Убойная сила у CLARION'a тоже не бог весть какая. Попотеешь, отправляя на тот свет противника, запакованного в бронезилет. Правда, у этого автомата неплохая кучность стрельбы, что делает возможным его использование в ближнем бою, а также неплохая прицельность при стрельбе на дальних дистанциях. Режимы ведения огня два — обычный автоматический и короткими очередями по три патрона. Промежуток между очередями довольно длительный, поэтому такой способ годится только для стрельбы на дальних дистанциях. Скажем, пулять в терроров через мост на de_aztec очень даже удобно. Цена этого автомата так же, как и Defender'a, \$2000. Очевидно, что CLARION по всем параметрам превосходит MP5, однако в чистую проигрывает Defender'у террористов.

Видимо, в качестве компенсации разработчики выписали "ментам" еще одно весьма ценное приспособление — Tactical Shield. Это щит, которым можно прикрываться от вражеского огня, нажав правую кнопку мыши. Ни одна пуля не способна пробить эту грозную защиту. Но за любое удовольствие приходится платить. В нашем случае мздой является, во-первых, невозможность взять вместе со щитом ничего, кроме пистолета (правда, любого пистолета, кроме Dual Berret). Во-вторых, из-за щита нельзя вести огонь. Чтобы выстрелить, щит надо убрать в сторону, а значит — стать весьма уязвимым для вражеских пуль. К тому же защита устанавливается только спереди, оставляя бока и особенно спину открытыми.

Тем не менее полезность Tactical Shield сложно переоценить. Под его прикрытием самое милое дело определять, где засели снайперы противника, или обнаруживать засады. Но весь потенциал Tactical Shield раскроется только в серьезных турнирах, в настоящей командной игре профессионалов.

Надо сказать, новое оружие весьма удачно вписалось в Counter-Strike, абсолютно не нарушив баланса между сторонами. Новые пушки сделали игру куда более динамичной. Если раньше команда, проигравшая первый раунд, ныла на карте, зажав в потных от страха лапках слабые пистолеты, то теперь можно приобрести недорогой, но мощный Defender или CLARION — и смело ринуться на противника. Несомненно, экшена в Counter-Strike ощутимо прибавилось. Осталось дожидаться большого турнира и посмотреть, как новое оружие покажет себя в серьезном деле.

Из мелочей достойны внимания измененный скин ножа, а также четыре очка, получаемые игроком в награду за удачно подорванную или обезвреженную мину. Есть стимул не только носиться по карте в поисках жертв, а заняться чем-то более конструктивным. Например, установкой бомб.

НОВЫЕ И СТАРЫЕ КАРТЫ

Завершим экскурс по новому CS 1.6 обзором изменений в старых картах и описанием новой.



▲ Несколько терроров безуспешно пытаются застрелить контртеррориста, прикрывшегося щитом.

Как и обещали разработчики, изменению подверглись de_aztec, de_cbble и de_inferno. Сразу скажу, что любимую многими de_aztec изрядно подновили. Заметно расширилось пространство. Теперь не придется толкаться в коридоре, пытаясь разойтись с бегущим

навстречу напарником. Орава бойцов вольготно распределяется по карте, и никто никому не мешает. Карта резко "посветлела" — никаких темных мест нет вообще. Теперь на de_aztec идет дождь, что создает постоянный шум, и это в свою очередь порождает определенные проблемы для тех, кто привык прислушиваться к звуку шагов противника. Из чисто косметических изменений стоит отметить, что на респаунах террористов и контртеррористов появилось много растений, а также пес знает за чем поставленные (у терроров) скелеты. Для устрашения, не иначе.

Карта de_cbble обзавелась фонарями, а коридор перед выходом на большую закладку превратился в достаточно просторную комнату с ящиками, за которыми можно великолепно кемперить, устраивая весьма неожиданные засады. В остальном это все та же привычная de_cbble.

Особенно заметным декоративным изменениям подверглась de_inferno. Если раньше игра в "Зарницу" проходила в монотонных желто-серых интерьерах, то теперь нас встречают самые разные цветовые решения, создающие ощущение настоящего города. Для усиления эффекта всю карту заставили фонарями. В целом, новая inferno смотрится вполне пристойно и раздражения не вызывает.

В архитектурном плане изменения коснулись только туннеля от респауна CT. Теперь он сделан в виде комнат.

Одной лишь переделкой старых карт разработчики не ограничились и создали абсолютно новую de_airstrip — довольно маленькую, но неплохую сконструированную. Карта достаточно сбалансирована и почти не содержит мест, где можно мерзко кемперить,



▲ Обновленная de_inferno стала выглядеть куда как более симпатично.



▲ Новый автомат террористов CLARION — грозное оружие. Особенно в ближнем бою.

интернет

ВНК@web

центр

NEW INTERNET CLUB

Москва,
ул. 1-я Останкинская, д. 57
тел. 283-85-56

ИНТЕРНЕТ ЦЕНТР

приглашает

22-23 НОЯБРЯ

любителей сетевых игр

принять участие

в первом OPEN CS Cup

по Counter-strike!

Призовой фонд

от 2000\$

Техническая поддержка чемпионата —
DESTEN Computers,
ведущий российский производитель
компьютеров и серверов.

www.vnkweb.ru



▲ Коридор на de_cbble переделали, превратив его вот в такую обширную комнату. Кстати говоря, забравшись на ящики, как это показано на картинке, можно долго и безнаказанно кемперить, набирая фраги.

теперь они стали более четкими. Добавлена поддержка 32-битного цвета. Увеличен шрифт, и наконец-то исправлен баг с пропаданием звука после возвращения к свернутой игре.

Конечно, все это только первые впечатления. Лишь серьезные чемпионаты, которые уже не за горами, смогут в полной мере выявить все достоинства и недостатки новой версии старого хита. Этим обзором мы только открываем тему Counter-Strike 1.6. В следующих номерах вас ждет рассказ о сильных и слабых сторонах нового оружия, подробный обзор новой карты и тактики игры на ней. До встречи.

Мы продолжаем цикл статей, посвященных стратегии и тактике игры за каждую расу Warcraft III: The Frozen Throne. В предыдущем номере была подробно изложена стратегия игры за Альянс, перечислены нюансы оборонительных и наступательных действий, раскрыты сильные и слабые стороны людей, даны рекомендации о том, как использовать юниты Альянса для достижения победы. Теперь поговорим о приемах ведения боя за Орду. После прочтения и, главное, практического применения материала ваша игра за орков станет значительно успешнее.



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

СТРАТЕГИЯ РАЗВИТИЯ В ИГРЕ ЗА ОРДУ

Орки — одна из непростых для освоения рас Warcraft III: The Frozen Throne. Чтобы преуспеть в игре за них, придется проявить незаурядные полководческие способности и недюжинное усердие. Эта статья поможет вам сделать первые шаги на пути к победоносной игре за орков.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

Правило №1

Прежде чем с головой окунуться в горячку битвы, следует досконально изучить возможности юнитов и героев, решить, где и как их использовать и какую они представляют опасность в случае, если противостоять вам будут тоже орки.

Если вы со всей ответственностью подойдете к этому вопросу, то сможете избежать многих неприятных сюрпризов, которые по закону подлости приключаются в самом разгаре битвы.

Правило №2

Не забывайте своевременно покупать в лавке знахаря лечебный порошок, свиток скорости и отвар просветления. Лечебным порошком рекомендуется запастись впрок для врачевания всей армии после битвы. В магазине орков это самый эффективный товар. Для чего



▲ Противник выбрал быстрое технологическое развитие, и теперь расплачивается за свою ошибку.

безнаказанно собирая фраги. Думается, что de_airstrip не ждет печальная судьба cs_havana, которая так и не смогла завоевать популярности у игроков.

Помимо действительно глобальных изменений, версия 1.6 содержит ряд мелких апгрейдов. Доработаны звуки выстрелов и шагов —

дите диверсионные вылазки на базу противника. Всячески мешайте ему спокойно жить и развиваться. Не забывайте, что пока вы бездействуете, враг получает возможность прокачивать героев, хапать золото и ценные предметы. К такому же печальному результату приводит и потеря героев. Пока вы ждете их воскрешения, неприятель не станет терять времени даром. Так что внимательно следите за тем, чтобы ваши герои не погибали, и всеми силами старайтесь уничтожить героев противника, нанося ему тем самым весьма ощутимый моральный и физический урон. Помните также о том, что зачастую исход битвы определяет уровень героев. Поэтому, напомним еще раз, не забывайте прокачивать героев.

Правило №4

Всегда помните о том, что разведка имеет критическое значение для успеха игры. В самом начале отправьте одного рабочего искать вражескую базу. Найдя, определите, планирует ли неприятель заняться технологическим развитием или попытается сразу провести наступление с целью задавить вас быстрой и внезапной атакой. Разведка должна стать вашим постоянным спутником на всем протяжении игры. Всегда



▲ Армия бугаев при поддержке двух героев мутузит несчастных людшек.

полезно знать, что делает противник, — не построил ли он тихой сапой парочку дополнительных баз, какую армию производит и т.д.

Если на карте есть мастерская гоблинов, то всегда можно за 50 золотых на некоторое время стать соглядатаем и выведать, что происходит на базе неприятеля. Для разведки также используйте способность "Дух волка" Говорящего с духами.

Правило №5

В процессе битвы постоянно контролируйте свои войска. Не отвлекайтесь в этот момент на постройку зданий или производство юнитов. Все внимание должно быть приковано к сражению. Не забывайте своевременно выводить из боя раненых воинов, концентрируйте удар на более слабых юнитах противника. Активно используйте заклинания и способности героев.

Не забывайте и о другом немаловажном аспекте — базе. Постоянно укрепляйте ее, возводите новые здания, наращивайте армию, стройте защитные башни и проводите апгрейды всего, чего только можно.

И самое главное — не копите деньги! Обязательно вкладывайте их в армию и развитие. Помните, что лишняя тысяча золотых на счету не спасет, когда на вашу базу нагрянет армия противника.

Правило №6

Как только почувствуете себя уверенно, накопив достаточно средств и создав средних размеров армию, обязательно постройте дополнительную базу рядом с еще одним золотым рудником. Именно она даст решающее преимущество и позволит задавить врага с помощью живой силы. При этом всячески препятствуйте строительству дополнительных баз противника. Если же предпринятые контрмеры провалились, то, как только заметите новую вражескую базу, тут же начинайте строить свою, чтобы, по крайней мере, сохранить баланс сил. Помните, что базы надо строить не абы где, а рядом с золотыми рудниками.

ОПИСАНИЕ ЮНИТОВ И ГЕРОЕВ

Старые знакомые

Все герои Орды, перекочевавшие из Warcraft III: Reign of Chaos, сохранили прежние функции. Мастер клинка предназначен прежде всего для убийства вражеских героев. Кроме того, он успешно справляется с рабочими, если в самом начале игры заслать его на вражескую базу. Говорящий с духами больше всего подходит для охоты на нейтральных монстров, а также нанесения солидного урона армии противника с помощью заклинаний "Цепь молний" и "Дух волка". Единственный его минус — слабое здоровье. Поэтому во время боя приходится постоянно следить, чтобы его часом не прикончили. Вождь минотавров — мощный, но медленный и плохо подходящий для убийства нейтральных монстров "танк". Без поддержки других войск, например



▲ **Нетопыри захвачены магическими ловушками ястребов. Во избежание подобных неприятностей держите летающих юнитов чуть сзади основных войск.**

вая возможность стремительно снести боевые порядки врага и прорваться в самый центр его армии, уничтожая наиболее слабые юниты.

Вновь прибывшие

Новый герой орков — Ловец духов — весьма полезен и пригодится буквально в любом сражении. Его заклинание "Лечащая волна" позволяет эффективно лечить юнитов непосредственно во время боя и не раз пригодится в тяжелом сражении. Не менее полезное заклинание "Сглаз" превращает героя противника в нейтральное существо, после чего убить его — дело техники. Сторожевые змеи, всего по 30 единиц маны за штуку, установленные в количестве трех-четырех, сделают вашу армию гораздо более устойчивой к воздушным атакам противника. Увы, но в рукопашном бою Ловец духов слаб так же, как и все маги. Поэтому в роли главного героя он не очень хорош, зато исключительно эффективен в качестве второго или третьего. Берегите его, и он будет хранить всю вашу армию.

Бугаи и охотники за головами

Первым юнитом, которого нужно начать производить, станет бугай. Юнит первого уровня у орков гораздо сильнее, но и дороже, чем у других рас. Именно поэтому в начале игры у вас их будет меньше, чем у противника. Каждый бугай — на вес золота, и гибель его станет гораздо более ощутимой потерей, чем утрата неприятелем нескольких вурдалаков (Нежить) или пехотинцев (Альянс). Главная задача — не дать окружить и прикончить бугаев поодиночке. Поэтому в случае серьезного ранения немедленно выводите их из боя. Для восстановления здоровья используйте лечебный порошок, который за 45 секунд вернет к жизни самого израненного бугая. Помните, что бугаи — это ядро вашей армии. Чтобы значительно повысить их атакующие и защитные характеристики, изучите "Ярость берсерка" сразу же после постройки Крепости вождей.

Вторым воином вашей армии должен стать охотник за головами. Небольшая скорость ведения огня и небольшое же расстояние, на которое он способен метнуть копье, делают его не очень эффективным бойцом против вражеской пехоты, однако для уничтожения летающих юнитов, а также скорейшего разрушения защитных сооружений охотник за головами — самое то. Помимо этого, он способен наносить дополнительные повреждения небронированным юнитам, например, охотницам эльфов или магам людей.

Исключительно эффективно в бою работает связка бугаи и охотники за головами. Очень пригодится в самом начале игры.

Волчьи всадники и кодои



▲ **Явный просчет разведки. Орки пошли в наступление, но попали в засаду, устроенную эльфийскими ястребами. Теперь орков уже ничто не спасет.**

бугаев, не очень эффективен. В то же время его заклинание "Ударная волна", наносящая на третьем уровне 200 единиц повреждений, способна причинить серьезные неприятности армии противника. Способность "Аура" значительно ускоряет армию, созда-

Волчий всадник отлично расправляется с магами противника, опутывая их сетью. Кроме того, в сеть можно поймать убегающего героя или набросить ее на воздушных юнитов противника, не давая им взмыться в небо. После чего наземные юниты с удовольствием



CD-R
CD-R 8cm
CD-RW
CD-RW 8cm

DVD-R
DVD+R
DVD-R 4x
DVD+R 4x
DVD-RW
DVD+RW

Глянцевая
Матовая
Переводная
Холст

Для принтеров:
Струйных
Лазерных
Копиров

На данный момент линейка продукции L-PRO включает в себя дискеты, оптические диски всех современных стандартов, бумагу и пленки для специализированной печати, картриджи для принтеров, чернила, тонеры, а также термопленку для факсимильных аппаратов.

Вся линейка продукции L-PRO выпускается в России и ориентирована, прежде всего, на тех пользователей, которые стремятся использовать в своей работе передовые технологии, и доверяют только высочайшему качеству.



▲ Строительство защитных башен в самом разгаре. Такая оборона не раз спасет вас от разгрома.

ет пассивным умением "Аура", снижающим повреждения всех ваших войск. Единственный минус кода — невысокая скорость передвижения, но этот недостаток полностью искупается заклинанием "Аура выносливости" Вождя минотавров. Самая полезная способность кода заключается в пожирании вражеских юнитов. Этот троглодит может слопать любого, даже самого крупного и сильного воина. Единственное, за чем нужно проследить, так это чтобы проглоченный боец полностью переварился. Если кода убьют раньше, то проглоченный враг тут же вернется в строй живехоньким.

Виверны и нетопыри

Физически виверны не очень сильны, однако они обладают несколькими весьма полезными качествами. Первое из них — скорость появления. Как только постройте Крепость вождей, закажите два Зверинца и начинайте производить виверн. Создаются они в два раза быстрее воздушных юнитов прочих рас, поэтому серьезная летающая армия появится у вас намного раньше, чем у противника. Еще один плюс виверн — высокая скорость передвижения, что обеспечивает им изрядную маневренность во время схватки, возможность стремительно удрать, в случае если сражение нежелательно, и легко догнать убегающего противника.

Еще один летающий юнит орков — нетопырь. Казалось бы — маленький, дохленький, что с него взять? А на самом деле взять с него можно многое. Этот "хиляк" страшен не столько наносимыми повреждениями, сколько особыми способностями. Прежде всего, стоит отметить его умение подлетать к вражеским юнитам и взрывать их вместе с собой, нанося 900 повреждений непосредственно тому, в кого врезался, и 100 в небольшом радиусе. Проведя несколько таких взрывов, вы значительно ослабите воздушную армию противника. Нетопырей лучше всего запускать во время битвы, подрывая с их помощью все, что летает. Если противник сделал ставку на авиацию и вы вовремя это заметили, то нетопыри провалят любой его военно-воздушный план. Но это не все. Вторая способность нетопыря еще круче первой. Жидкий огонь (его исследование можно провести после строительства Дворца вождей) поджигает здания, которые стремительно сгорают и становятся совершенно непригодными для ремонта. Пока неосторожный противник обретается вне базы, пара нетопырей может нанести ей такой урон, что оппонент будет сидеть на базе до скончания века, горестно охая и посылая голову пеплом. Смело используйте нетопырей для сноса дополнительных вражеских баз и против пушек, так как орудия, обработанные жидким огнем, стреляют в пять раз реже. Когда рядом с нетопырями появится войско противника, на время отведите их, с тем чтобы скоренько вернуться, не позволяя неприятелю расслабиться и в то же время не теряя своей армии.



▲ Враг хотел провести внезапную атаку, но угодил в ловко устроенную засаду.

порубят недоступную раньше авиацию на мелкие кусочки. С помощью волчьих всадников можно замечательно противостоять вражеским воздушным войскам, а также легко расправляться с магами и героями.

Еще один полезный юнит — кодой — обладает

Шаманы и знахари

Шаманы прежде всего ценны тем, что ускоряют вашу армию и замедляют солдат противника. Знахари, в свою очередь, нужны для лечения, разведки и установки ловушек. Всегда полезно взять одного-двух знахарей и расставить с их помощью невидимых стражей в ключевых местах карты, чтобы быть в курсе действий противника. Выбор, кого создавать — знахарей или шаманов, — зависит от того, какой тип игры вы предпочитаете. Но если противник посылает в бой множество стрелковых юнитов, то заклинание шаманов "Очищение" и "Жажда крови" обеспечат вашей армии гораздо большую маневренность, благодаря чему бугаи легко расправятся со стрелками, которые даже убежать не смогут. Против ведьмаков людей, способных красть положительные заклятия, гораздо эффективней знахари. Без специального исследования ведьмаки ничего не смогут поделать с их ловушками и исцеляющими духами.

Служители предков и минотавры

Весьма мощный юнит орков — служитель предков. Выйдя из эфирной формы, он превращается в сильного, но, к сожалению, очень уязвимого воина, способного наносить очень серьезные магические повреждения. А учитывая, что урон удваивается при атаке юнитов в тяжелой броне, служитель предков — нешуточная угроза вражеской пехоте. Но это не все. Заклинание "Эмпатия" связывает воедино несколько ваших воинов, равномерно распределяя между ними полученный урон. Если враг вознамерился уничтожить какого-то конкретного юнита, то это окажется для него непросто делом.

После первого улучшения служитель предков приобретает, подобно целителям людей, способность уничтожать в определенном радиусе все чары и вызванных существ. Улучшив его до Мастера, можно оживлять минотавров. Так что для противостояния врагу, излюбленная тактика которого состоит в уничтожении юнитов по одному или в наложении множества чар, этот новый юнит орков — не оцененное приобретение.

Но помните, что, как и все маги, он нуждается в защите. Всегдаставляйте перед служителями предков живой щит из бугаев и героев.

О минотаврах достаточно сказать одно — они идут. Это значит, что они просто идут. Через армии противника, через его базы, через его защиту. Армию минотавров почти невозможно остановить наземными войсками. Мощные атаки, практически непробиваемая защита делают минотавров воистину страшными воинами, пресечь движение которых можно только воздушными юнитами. Увы, но перед лицом воздушной угрозы минотавры практически беззащитны.

Однако если у неприятеля нет воздушной армии, то обзаведитесь несколькими минотаврами и сотрите его с лица земли.

Рецепты успешной игры

Тактика №1: Молниеносная атака

Одному рабу прикажите строить Казармы, а остальных отправьте добывать золото. В Доме вождей произведите еще несколько рабов. Первого отправьте на золотодобычу, а следующим постройте Алтарь бури. Еще одного батрака откомандируйте добывать лес, и как только количество древесины достигнет 40, сразу же начинайте строить Логово орков. После этого отправьте на лесоповал еще одного рабочего. Как только постройка Логова орков, пошлите освободившегося раба на разведку. В Казармах начинайте активно производить бугаев, а в Алтаре бурь закажите первым героем либо Говорящего с духами, либо Вождя минотавров. Если на карте есть магазин, то не помешает туда наведаться и прикупить для Вождя минотавров ботинки скорости, что значительно ускорит передвижение вашей армии. Как только накопится достаточное количество древесины, постройте еще одно Логово орков, Лавку знахаря, а затем еще одни Казармы для ускоренного производства армии. Как только у вас будут готовы 5-6 бугаев, самое время проверить врага на прочность, наведав-



▲ Виверны орков при поддержке трех героев задают трепку двум героям и трем гиппогрифам Ночных эльфов.



▲ Яркий пример того, как своевременно возведенные башни рвут в клочья армию противника.

монстрами. Заметив, что противник начал усовершенствование главного здания, а вы никак не можете одержать верх, — также усовершенствуйте свое главное здание. Тогда вы окажетесь с ним на одном технологическом витке, но ваша армия будет гораздо больше вражеской. Начинайте изучать апгрейды бугаям и продолжайте атаковать до полного истребления противника.

Тактика №2: Неспешное развитие

Равномерное и, скажем так, спокойное развитие не требует ничего оригинального. Вначале постройте Алтарь бурь, а оставшихся рабов отправьте добывать золото. Начиная производить работников. Первого пошлите строить Логово орков, следующего — Казармы. Создайте достаточное количество рабочих для добычи леса, доведя общее число пролетариев до шестнадцати. В Казармах начните производить бугаев. Как только появится возможность, постройте еще одно Логово орков. Можно уничтожать нейтральных монстров героем вместе с бугаями или действовать только героем, совершая заодно набеги на армию противника. Обе стратегии равным образом приемлемы. Как только накопится 190 единиц дерева, усовершенствуйте Дом вождей до Крепости вождей. Теперь действуйте по обстоятельствам и в соответствии с данными разведки. Если у противника нет стрелков, то самым верным решением будет атака базы вивернами. Если он использует магов — постройте катапульты. Главное — точно знать, что предпринимает враг. Как известно, кто предупрежден, тот вооружен.

Тактика №3: Быстрое технологическое развитие

Первым делом начините производить рабов и строить Алтарь бурь. Затем возведите Логово орков и Лесопилку, после чего отгрохайте Лавку знахаря. Затем отправьте одного рабочего на разведку. Прикупив целебный порошок для героя, отправляйте его на базу противника с целью провести превентивную атаку. В том случае, если ваши действия врага не остановят и угроза скорого нападения сохранится, — постройте на базе одну или две Сторожевые башни. Если их своевременно чинить, то этого будет достаточно, чтобы противник на некоторое время оставил намерение атаковать. Продолжайте производить работников, пока их количество не достигнет 15-17. Как только накопится 190 единиц древесины, закажите Крепость вождей. Если заметите, что противник начал массовое производство стрелков, надо в темпе постройте Казармы и начать создание бугаев. Помните, что они отлично сражаются против стрелков. Для поддержки создайте несколько магов или виверн. Маги значительно усилят и без того неслабых бугаев, а виверны незаменимы в партизанских



▲ Апогей битвы. В такой ситуации главное — не растеряться, иначе поражения не избежать.

шись к нему на базу. Можно также дополнительно построить Лесопилку и попытаться осадить неприятеля, построив рядом с его базой несколько Сторожевых башен. Если атака на базу не увенчалась полным успехом, то попытайтесь подловить вражеского героя во время битвы с нейтральными

выходах и преследовании отступающей армии. Если стрелков у противника мало или нет совсем, то постройте два Зверинца и при желании еще одну Обитель духов. Начиная производство виверн и используйте их для поддержки магов. Особенно сильны виверны становятся

Maxxtro®

ООО «Си-Трейд»

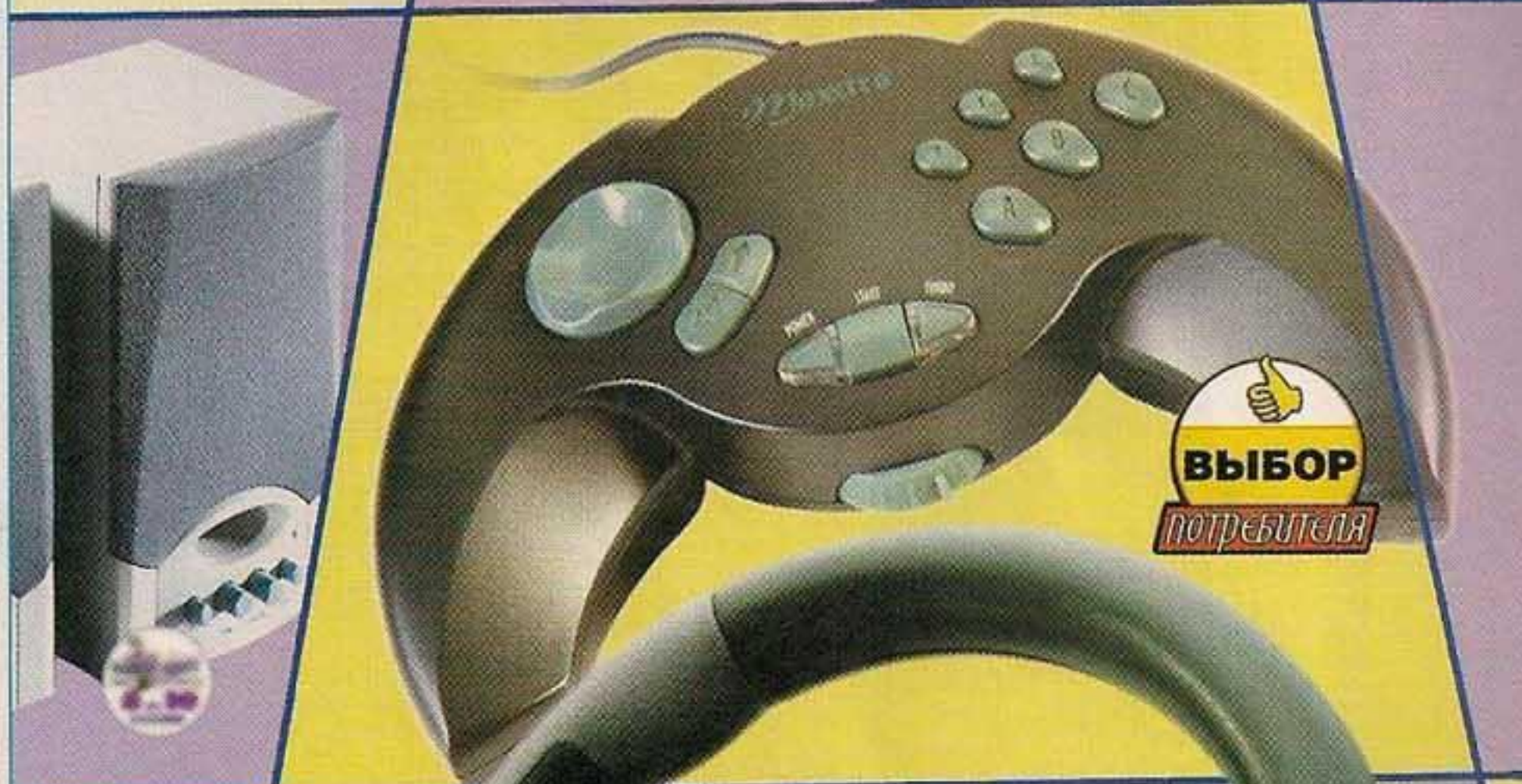
www.c-trade.ru, www.maxxtro.ru

(095) 113-49-33, 113-11-18

info@c-trade.ru, www.ergo.ru



МЫ ПРОИЗВОДИМ ПРОДУКЦИЮ, КОТОРАЯ ВАМ НРАВИТСЯ!



ВЫБОР
ПОТРЕБИТЕЛЯ

Online
HARD & SOFT
8 из 10
БАЛЛОВ

с шаманским заклинанием "Жажда крови". Кровожадная туча стремительных в атаке виверн способна повергнуть в ужас кого угодно и принести победу практически в любой ситуации.

Тактика №4: Стремительная атака базы врага волчьими всадниками

Сделайте все то же, что в тактике №3, но как только построится Крепость вождей, заложите три Зверинца. Вполне вероятно, что, заметив это, противник решит, что вы задумали создать множество виверн. А вы, обманув его предположения, в темпе начните производить волчьих всадников. Не забудьте изучить умение "Тяжелые сети". Для успешного воплощения в жизнь этой стратегии наймите Говорящего с духами и купите ему в Лавке знахаря свиток скорости. Создайте 6-8 волчьих всадников, после чего отправляйтесь на базу противника. Главное, чтобы в этот момент его армия находилась на некотором удалении от базы. Если же неприятель сидит, как сыч, на базе, то попытайтесь его оттуда выманить. Как только удостоверитесь, что врага нет, самое время приступить к сносу его базы.

Не обращая внимания ни на что, начинайте целенаправленно крушить его главное здание. За счет того, что волчьи всадники наносят в несколько раз больше урона зданиям, чем другие юниты, разрушение вражеской базы пройдет на ура. Чтобы батраки противника не могли ремонтировать здание, накидывайте на них "Тяжелые сети", тем самым не давая двигаться. В случае, если с первого раза главное здание противника уничтожить не удастся, отступите, используя свиток телепортации или скорости. Быстренько подлечите армию, создайте еще несколько волчьих всадников, и как только неприятель покинет базу, снова ломитесь, атакуя его постройки. Ваши постоянные набеги приведут противника в состояние бессильной ярости и полной неспособности что-либо предпринять. Единственным способом сохранить главное здание станет для него постоянное пребывание на базе. Если он примет такое решение, то вы сможете беспрепятственно оккупировать всю карту. Постройте вторую базу, прокачайте героев, уничтожая нейтральных монстров. Накопите как можно больше ресурсов, создайте большую армию, после чего разобраться с противником будет очень просто. Такая тактика лучше всего работает при игре против Нежити.

Заключение

Игра за орков против каждой конкретной расы практически ничем не отличается. Скрупулезное изучение всех юнитов и их возможностей поможет использовать каждый из них наиболее эффективно. С помощью описанных тактик и следуя нашим советам, вы сможете справиться практически с любым противником и одержать ряд блестящих побед. Удачной игры — и до встречи в следующем номере, где мы подробно расскажем о том, как играть и побеждать за Ночных эльфов.

Реплеи, показывающие эффективность описанных тактик, ищите на нашем компакт в разделе "DeathZone — Warcraft III: The Frozen Throne". ■

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

БАЗА ДАННЫХ ПО КЛУБАМ НА КОМПАКТЕ

Сводка по компьютерным клубам России находится на компакт в разделе "ИнфоБлок".

Клубы в сводке отсортированы по городам, так что найти клуб, расположенный ближе всего к вашему дому, очень просто. Если, уважаемые читатели, у вас возникнут какие-то свежие идеи по оформлению базы — пишите. Всегда выслушаем дельные замечания и рассмотрим ценные предложения.

За истекший месяц в сводку была добавлена информация по одному новому клубу — ХХХ ("Три икса") из города Новороссийска. Восемнадцать компьютеров уровня Celeron 2000 с 512 Мб оперативки на борту и видеокартами GeForce4 MX 440 ждут вас. Расценки — самые выгодные. Час игры по сети — 15 рублей, через интернет — 80 рублей. Заплатив всего 60 рублей — можете играть по сети целую ночь. В клубе за умеренную плату можно отсканировать нужное изображение и при необходимости распечатать его.

Владельцы клубов, не спите, продолжайте присылать нам информацию о себе! Если ваш клуб в сводке не представлен, напишите на адрес operkot@igromania.ru и проинформируйте нас о своем существовании под солнцем. Какая именно информация нам требуется, вы можете прочесть на компакт-диске.

Сводка проживает по адресу:
Наш Компакт —> ИнфоБлок.

DEATHZONE

COUNTER-STRIKE



Несколько новых и чрезвычайно интересных карт. Установив **cs_pine**, можно принять участие в освобождении из плена четырех ученых, захваченных террористами. Заварушка происходит в обширном заброшенном доме. Карта сделана на редкость удачно — играть на ней одно удовольствие.

Другая весьма недурственная карта — **de_primoturno**. Автор предлагает побывать на территории секретного производственного комплекса и в его интерьерах устроить великое побоище между террористами и контртеррористами.

И последняя в списке, но отнюдь не последняя по качеству — карта **de_vine**. Сюжет прост: колумбийское правительство в панике — Революционные Вооруженные силы Колумбии (FARC) планируют взорвать ко всем чертям стратегически важный продовольственный склад. Задача контров — не дать террористам осуществить сей злодейский план. Карта отличается недурственным дизайном и очень красивой архитектурой.

И на закуску вас ждет подборка, состоящая из трех новых скинов оружия — AK-47, SG552 и USP, вполне способных разнообразить пребывание в мире Counter-Strike.

Обращаем ваше внимание на то, что все новые карты и модели вполне успешно работают и в CS 1.6.



UNREAL TOURNAMENT 2003



Модификация **Unreal Speed** превращает Unreal Tournament 2003 в натуральную гоночную игру в стиле небезызвестной Need for Speed, только с возможностью не просто обгонять соперников, но и настигать их свинцом. Все тачки оснащены весьма внушительным

вооружением — ракетами и минами!

Отдельного упоминания заслуживает графика модификации. Авторы постарались на славу, создав отличные модели машин, ездить на которых — одно удовольствие.

Отрадно, что авторы не поленились и создали целых шесть карт, на которых вам и предстоит устраивать разборки с противниками. Unreal Speed — без сомнения, отличная модификация, которая подарит всем любителям Unreal Tournament 2003 и, разумеется, гонок множество незабываемых часов. Играйте!

Не обошли мы вниманием и новые карты. На этот раз подборка состоит из трех работ. CTF-Electric Paradise — отменная карта, действие которой разворачивается на некой заброшенной космической базе. Удачный дизайн и четко выверенный баланс — вот визитная карточка этой карты.

Уже само название **DM-Hardcore** говорит о том, что нас ждет нечто из ряда вон выходящее. Так оно и есть. При игре на этой карте у вас не останется ни минуты на то, чтобы перевести дух и собраться с мыслями. Битвы на DM-Hardcore представляют со-





бой незабываемое действо, при котором адреналин так и хлещет. Дизайн карты удачен, музыка исключительно приятна.

Творение под именем DM-Reaction выделяется на фоне прочих, прежде всего, масштабами — три огромных зала, четыре этажа, и все это логично соединяется множеством лестниц и коридоров. Карта достаточно сбалансированная, а дизайн, хоть и не страдает особой оригинальностью, тем не менее вполне неплох.

Ну, и под занавес вы сможете насладиться игрой на новой карте из коллекции Клиффи Би — DM-Somber Eve. Как и все карты, удостоившиеся чести попасть в коллекцию Клиффи, эта отличается исключительно высоким качеством исполнения. Четко выверенный баланс, отличный дизайн и красивые интерьеры — вот что ждет вас при игре на DM-Somber Eve. Удачной охоты!

OPERATION FLASHPOINT

Подборка из десятка самых интересных карт, созданных специально для многопользовательской игры. Впечатляющие воздушные бои, масштабные сражения пехоты и великое танковое противостояние ждут вас. Помимо этого, вам предстоит принять участие в захвате городов противника и защите своих деревень от посягательств врага. В общем, скучать не придется.



JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

В этот раз чести попасть на наш компакт удостоились четыре весьма неплохих дуэльных карты.

Ballroom Blitz — отличная работа, которая придется по вкусу



но красивая, тщательно проработанная карта. Оцените сами.

Dragonball Z Space — довольно простенькая конструкция, представляющая собой квадратную комнату, где вам и предстоит одолеть соперника. Хотя карта не отмечена печатью гениальности, сражаться на ней интересно.

Карта Jedi Temple — храм джедаев из второго эпизода "Звездных войн". Работа примечательна удачным дизайном и довольно высокой детализацией.

Ну и, наконец, Tiki Hut — очень красивая карта, отличающаяся от прочих работ необычными климатическими условиями и очень удачным музыкальным сопровождением. Играйте на здоровье! ■



НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:

Counter-Strike:

"Уменьшение пинга путем ввода команд":
Вячеслав Коренбаев (gladiator@igromania.ru)

Counter-Strike 1.6:

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Warcraft III: The Frozen Throne:

Максим Ткач (molotov@igromania.ru)

«DEATHZONE»

Степан Чечулин (tomba@igromania.ru)

Алексей aka Коматозник (koma@igromania.ru)

каждую неделю

рутой информационный удар

хочешь знать об играх все?



Первая общероссийская игровая газета

НЕИЗБЕЖНЫЙ АПГРЕЙД: ВЫБИРАЕМ ВИДЕОКАРТУ



32 • ВТО • ИГРЫ • ПК • ПЕРСОНАЖ • ВИДЕО • ИГРЫ • ПОДРОБНО • КОМПЬЮТЕР • "ЖЕЛЕЗО" • ИГРОВАЯ • ОБЗОРЫ

ПЕРВАЯ ОБЩЕРОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ ГАЗЕТА "ДИСКМАН" ЦЕНА ДОЛГАЯ



В НОМЕРЕ:



первые на российском рынке - игровая газета "DISKman". На 32 цветных страницах вся информация о ре компьютерных играх: последние новости от разработчиков и издателей, скандалы российского и мирового мультимедиа-рынка, рассказы о безусловных хитах и наиболее провальных проектах, ре скриншоты, фотографии, а также коды, баги, пасхальные яйца, прохождения и многое другое. Первые игровые издания делают настоящие профессионалы. Самые свежие новости, скандалы, самые свежие обзоры и анонсы - только на страницах газеты "DISKman". Мы выходим ЕЖЕНЕДЕЛЬНО, а значит, наши читатели получают в четыре раза больше информации! Контактная информация: тел. редакции 8(501)485-0212 или e-mail: editor@diskman.ru

\$0,5

в три раза дешевле любого
игрового журнала

Дмитрий Кузнецов
(dimon@igromania.ru)КИБЕРСПОРТ
ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

Battle.net-оператор Blizzard недавно удалил со своих серверов более 350.000 игровых аккаунтов. Больше всего пострадали Starcraft: Brood War (276.000) и Diablo II (86.000). Учетных записей Warcraft III удалено "всего" 41 000.



▲ Девчонки играют в CS

Помимо этого, с серверов Battle.net были забанены 14 000 сд-ключей сроком на один месяц и 2 000 на веки веков. Одна из причин столь жестких мер — продажа аккаунтов и прокачанных игровых персонажей на онлайн-аукционах типа eBay и других. Одним из таких торговцев оказался известный британский прогеймер — TillerMan из команды 4Kings, интервью с которым мы недавно публиковали.

Компания Blizzard всегда с пристальным вниманием относилась к тому, как и где играют в их игры, контролировала все области гейминга на серверах Starcraft: Brood War, Diablo II и Warcraft III, являясь фактически монопольным оператором на рынке обеспечения online-сражений в собственных играх. Эта тенденция получила развитие. Уже сейчас есть информация, что такие компании, как Valve и id Software, внедряют опыт коллег из Blizzard в своих будущих релизах.

Так, в интервью сайту GameArena Тим Виллитс и Тодд Холленшид из id Software поведали о многопользовательском режиме Doom III. id Software собирается сделать центральный сервер (на манер Battle.net), на который игроки будут попадать после входа в многопользовательский режим. В специальных комнатах на сервере можно будет пообщаться с другими игроками, договориться об игре и т.д.

World Cybergames Euro 2003 (25-27 сентября, Франция) — турнир, которого ждали все европейские геймеры, но который, к сожалению, не оправдал возложенных на него надежд. Выставочный турнир был призван собрать победителей национальных отборочных туров

WCG 2003 из Европы. На этот раз честь России отправилась защищать команда ForZe (победители WCG Россия 2003 в номинации Counter-Strike). Надеждам многочисленных болельщиков увидеть яркие матчи не

суждено было сбыться. Игры в самой престижной номинации (Counter-Strike) так и не состоялись из-за проблем, вызванных некомпетентностью технического персонала турнира. Команды-участники объявили бойкот организаторам и покинули Францию.

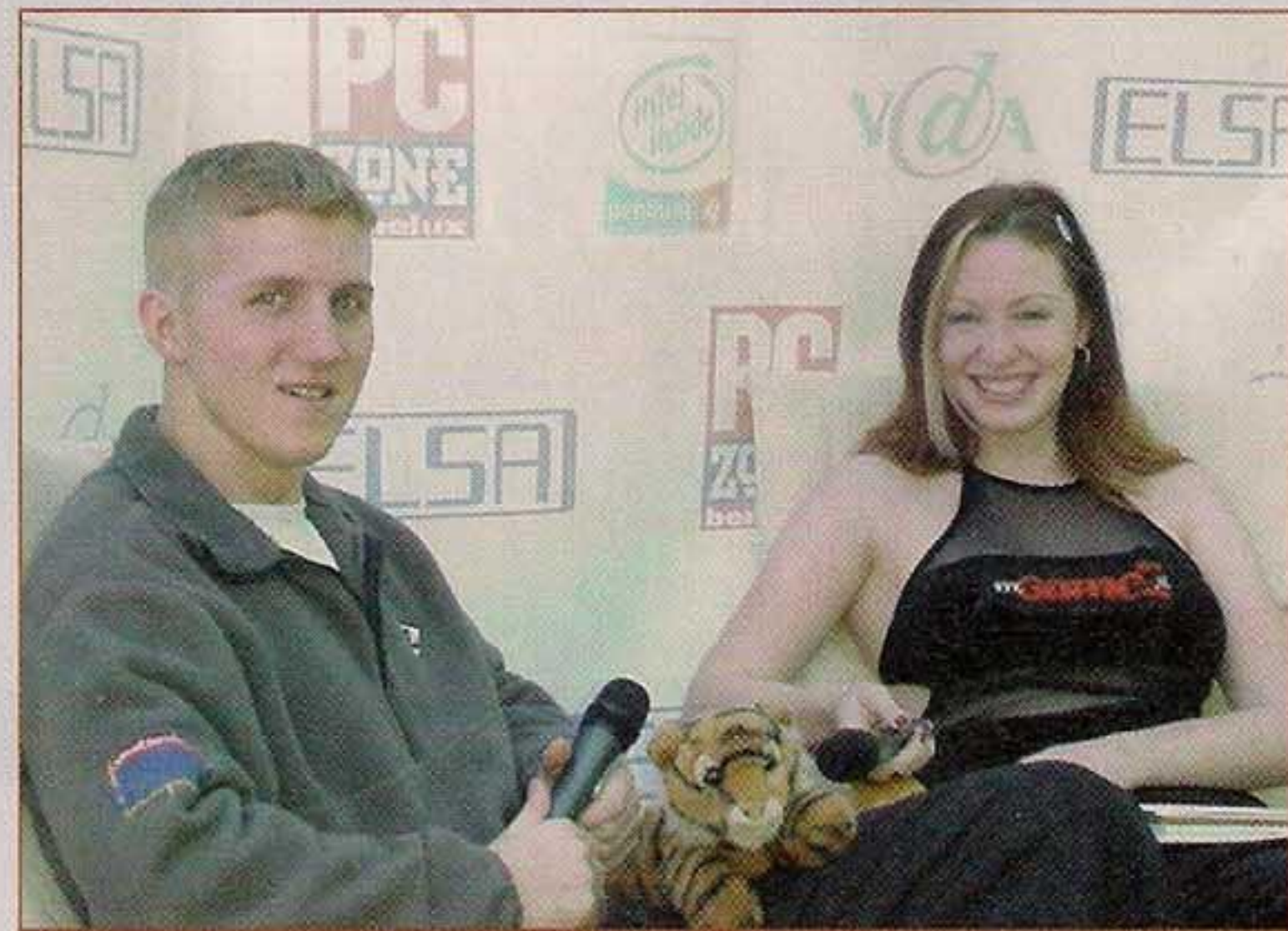
В остальных номинациях игры турнира состоялись по укороченной схеме из-за нехватки времени. Француз Elky обошел всех своих соперников в номинации Starcraft: Brood War. Голландец Lauke выиграл все матчи в дуэлях Unreal Tournament 2003. Другой представитель Франции — FaTC — первенствовал в номинации Warcraft III: Reign of Chaos. Все победители получили денежные призы.

Изюминкой WCG Euro 2003 стал турнир по Counter-Strike среди женских команд. В финале девушки из французской команды BTB ladies обыграли датчанок из Titans ladies. Победительницы отправятся на WCG 2003 в Корею, чтобы принять участие в выставочных турнирах.

Российские команды продолжают активное участие в крупнейших online-турнирах Европы. Такие Quake III-команды, как ForZe, ASUS/c58 из Москвы, T33|rC из Питера, успешно выступают в различных кубках Clanbase. Пока все команды идут без поражений. Мы будем знакомить вас с ходом выступлений наших команд в следующих номерах "Игромании".

Двенадцатого сентября российский телеканал MTV приобщил многомиллионную молодежную аудиторию к миру киберспорта, показав в вечернее время документальный фильм "Правда жизни: я — геймер". Съемки фильма осуществила американская телекомпания, поэтому речь в дублированном фильме шла именно об игроках-американцах, ставших кумирами у себя на родине.

Главным героем фильма стал, пожалуй, самый известный прогеймер мира — Джон "Fatal1ty" Вендел. Этот парень из штата Миссури заработал за свою трехлетнюю карьеру более 150 000 долларов призовыми. Количество выигранных компьютеров, кубков и прочих призов даже сложно подсчитать. Во всем мире Джона считают универсальным игроком, всегда стремящимся захватить доми-



▲ Fatal1ty дает интервью Стиви Кейз, бывшей жене Джона Ромеро.

нирующие позиции в чемпионатах по той игре, на которой он специализируется в данный момент. Согласно последней информации, после успехов в Quake III и Unreal Tournament 2003 легендарный игрок обратил внимание на Counter-Strike, и вскоре мы сможем увидеть Джона в составе американской команды Forsaken на зимнем Чемпионате Мира по Counter-Strike.

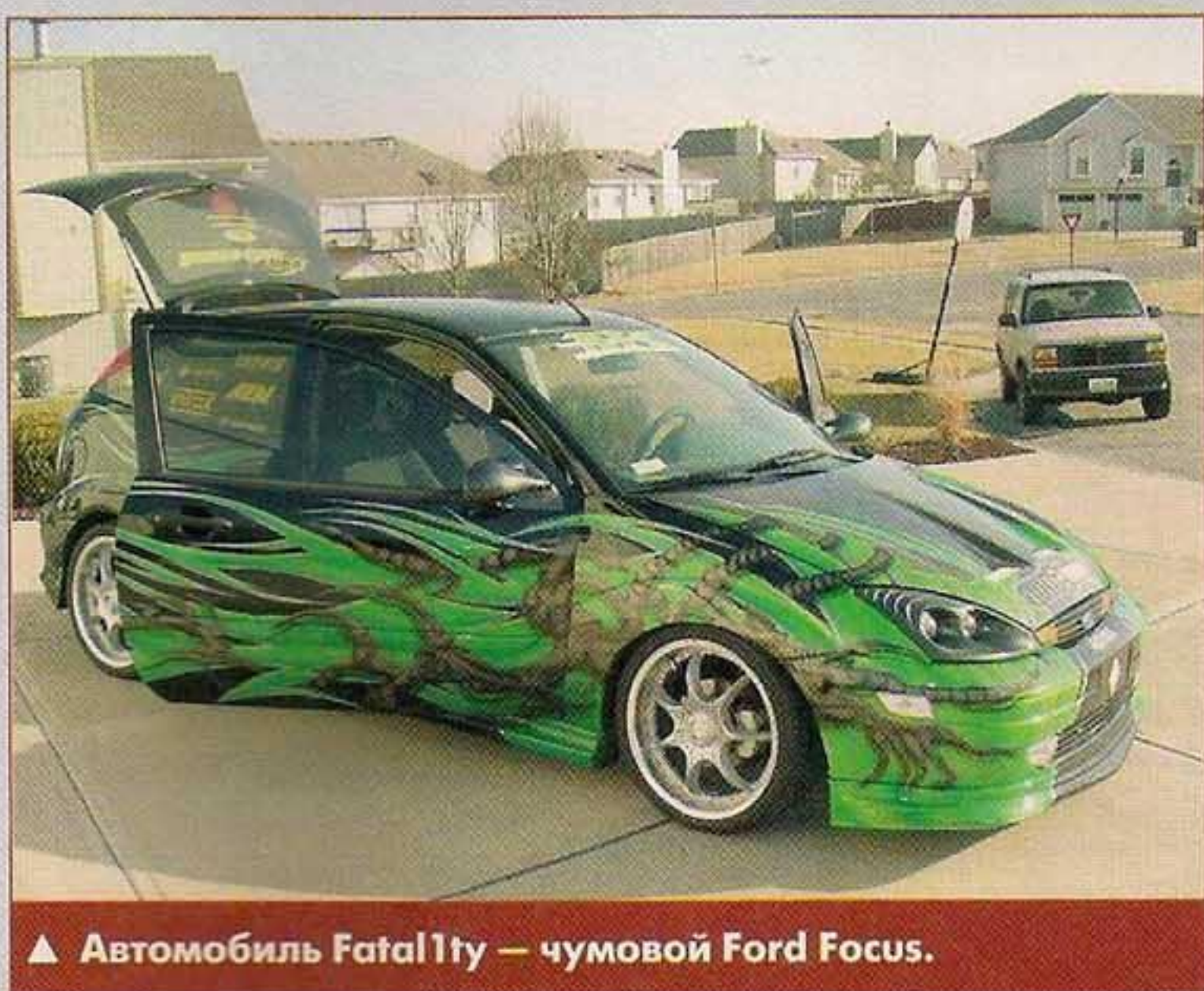
Фильм рассказывает о том, как проходит обычный день Fatal1ty, как он готовится к соревнованиям, и что профессиональная игра в Quake III или Counter-Strike сродни искусству и требует огромной самоотдачи и мастерства.

Наряду с успехами в киберспорте этот простой американский парень реализует себя как успешный бизнесмен. У него собственная компания по производству мышиных ковров для геймеров. Автомобилу Джона — эксклюзивной модели Ford Focus в "заряженной" спортивной модификации — позавидует любой его сверстник.

Кроме уже названного короля Quake III и Unreal Tournament 2003, в фильме о своей непростой жизни рассказал абсолютный



▲ Elky выигрывает финал по Starcraft.



▲ Автомобиль FatalIty — чумовой Ford Focus.

чемпион мира по игре Pac-Man. Его рекорд по безошибочной и непрерывной игре в течении шести часов занесен в книгу рекордов Гиннеса и держится уже более пятнадцати лет. Сейчас он преуспевающий владелец сети ресторанов.

Третьим героем ленты стал чемпион мира по виртуальному гольфу. Этот молодой человек в свои неполные 22 года выиграл уже более 150 000 долларов, и его частенько можно встретить в барах родного города, где он играет с любителями на деньги. Оцифрованную версию этого фильма можно скачать в интернете.



Сенсационным разгромом завершился финал Кубка Чемпионов по Warcraft III: The Frozen Throne. Ребята из немецкого клана Mortal Team Work не испугались многочисленных титулов звезд Schroet Kommando (самого титулованного и богатого клана мира, своего рода киберспортивного "Реал Мадрида") и порвали их со счетом 4:1 по играм. Записи финальной игры обязательны к просмотру всем фанатам Warcraft III, а найти их можно **на нашем компакте** в разделе "По журналу".



Убедительную победу на юбилейном, шестидесятом европейском online-турнире Go4WC3 по Warcraft III: The Frozen Throne одержал российский игрок aNc.BiGEr из Нижнего Новгорода. В турнире также принимали участие такие европейские звезды, как SK.Survivor, DiDi8, mTw-Ghostidah и aT-Shore. Однако они не стали помехой нижегородцу на пути к победе. В финале он выиграл у датчанина MYM]Bjarke со счетом 3:0 по картам. И получил за свою победу 200 евро, что совсем неплохо.



Интервью с Карма: "Лучший в мире — это моя цель"

Карма — уникальный игрок, принимавший участие во всех более или менее крупных турнирах России и выигравший большинство из них. Даже утратив способность сидеть в результате травмы позвоночника, Карма не сдался, а еще настойчивей пошел вперед. Его имя не покидает верхних строчек европейского ladder на Battle.net с момента выхода бета-версии Warcraft III. Недавно Карма выиграл поездку на гранд-финал WCG, который состоится в Корее. Мы задали этому незаурядному киберспортсмену несколько вопросов.

"Игромания" [И]: Привет, Карма! Твой прославленный ник известен многим нашим читателям. Интересно, а как тебя зовут в миру, вне киберспортивных площадок?

Карма: Ковалев Евгений Алексеевич, 21 год, живу под Питером.

[И]: Когда, а главное — почему ты начал играть?

Карма: В Warcraft III начал играть полтора года назад. Тогда это была игра новая, не надо было никого догонять. А потом захотел быть лучшим — вот так вот в голову мне взбрело. Еще хотелось доказать некоторым личностям, что я не лох.

[И]: Чего ты хотел достичь тогда?

Карма: Стать лучшим в мире.

[И]: Ради денег, славы, фанаток?

Карма: О фанатках как-то не думал. Денег хотелось, а еще славы и реального подтверждения внутренней уверенности в собственной исключительности.

[И]: Не хотелось ли тебе что-то изменить в Warcraft?

Карма: Warcraft III — классная штука, всегда оставляет возможность для совершенствования мастерства. Баланс почти идеальный, но все-таки я бы его немного подработал.

[И]: Сейчас ты знаменитый спортсмен, едешь на WCG в Корею... А не было ли в твоей жизни момента, когда хотелось забыть на все это и заняться чем-то другим?

Карма: Хотелось, из-за любви всей моей жизни.

[И]: Можно узнать о ней подробнее?

Карма: Зовут Надеждой, она действительно любовь всей моей жизни, но отношений между нами сейчас почти нет, поэтому и в киберспорте она меня почти не поддерживает.

[И]: А кроме любви, есть у тебя какие-то трудности? Учеба, родители не мешают твоей спортивной карьере?

Карма: Трудностей у меня много, основная — то, что живу я далеко, в поселке Новый Свет. Дорога от дома до Питера занимает три часа в один конец. А учеба и родители — это вовсе не проблема.



▲ Карма отдыхает.

[И]: Каждый день едешь? Говорят, дома у тебя даже компьютера нет.

Карма: Ты прав, компьютера дома у меня нет и не было, поэтому частенько остаюсь в клубе на ночь, а утром еду домой.

[И]: От трудностей перейдем к более приятному —

какие победы запомнились, стали самыми важными в твоей жизни?

Карма: Ответ один — WCG RP 2003. Была еще куча других побед и первых мест, но для меня они несравнимы с этой.

[И]: Ты занимаешься еще чем-то, кроме игры в Warcraft III?

Карма: Нет, ну ты чего, сижу 24 часа в сутки 7 дней в неделю и тренируюсь. Шучу! На самом деле гуляю, читаю, смотрю фильмы, встречаюсь с друзьями, колбашусь в ночных клубах, а еще иногда пишу статьи и стихи.

[И]: А где можно прочитать твои статьи или стихи?

Карма: Статьи можно, например, в моей колонке на www.cyberfight.ru. А вот стихи пишу только для себя. Это слишком личное.

[И]: Все знают, что перед WCG ты получил серьезную травму, и врачи запретили тебе сидеть...

Карма: Да, это было очередное испытание, и я его преодолел. Конечно, очень тяжело было, есть, и еще три месяца будет.

[И]: На российских отборочных ты всем задал жару — (orky)Flash чудом у тебя выиграл. А какие планы на Корею? Боишься ли ты реального соперничества?

Карма: Думаю, там будет то же самое — задам жару всем, потому как в России самые сильные игроки. Не боюсь никого, а вот опасаюсь (orky)Flash и (orky)Soul, остальных, в принципе, тоже, но меньше. Выступление в Корее считаю самым серьезным в своей жизни испытанием.

[И]: Насколько интенсивно проходит подготовка к турниру?

Карма: Три недели я буду играть в Warcraft III: The Frozen Throne — тренировать микроконтроль, так как стратегии почти все уже придуманы. А неделю рассчитываю жестко тренироваться в Москве с (orky)Flash и (orky)Soul.

[И]: А почему именно The Frozen Throne — ведь турнир будет по Reign of Chaos?



▲ Karma, BigMan, Asmodey — победители ESWC потягивают пиво.

[И]: Во время одного из турниров (orky)Asmodey, увидев твой микроконтроль, назвал тебя параликом — будут какие-то комментарии?

Karma: Нет, ну разве что смайлик.

[И]: Твой прогноз относительно гранд-финала WCG 2003 в Коре? Кто, как ты думаешь, войдет в TOP-3?

Karma: (orky)Flash, (orky)Soul и я, но не обязательно в этом порядке.

[И]: Строишь ли ты какие-то планы на будущее, после WCG?



▲ Карма ликует — второе место на ESWC взято!

тебя еще какие-то желания, кроме победы на WCG?

Karma: Да, но это секрет. Могу только сказать, что это не касается киберспорта.

[И]: Кем ты хочешь стать в будущем?

Karma: Отцом.

[И]: Сына или дочери?

Karma: И сына, и дочери.

[И]: Что ты думаешь о будущем киберспорта и своем месте в нем?

Karma: Я не думаю о будущем киберспорта и себе в нем. Просто живу, и посмотрим, что будет.

[И]: Если бы у тебя была возможность что-то изменить в своей жизни, что бы ты сделал?

Karma: Не остался бы на одну ночь в клубе Nordic, у меня там вышла одна ошибка, о которой я очень жалею, — но это личное.

[И]: Какой вопрос ты хотел бы еще услышать?

Karma: Спроси, сколько стоят мои кроссовки.

[И]: Сколько? И почему вдруг такой вопрос?

Karma: 5400 рублей. Просто их покупка стала для меня очень радостным событием.

[И]: А что особенного в этих кроссовках? И в связи с этим еще один вопрос — ты следишь за модой, любишь стильно одеваться?

Karma: Стараюсь выглядеть хорошо — получается, если ночью в клубе не больше одного раза подряд. Стильно ли я одеваюсь — видней со стороны, но мне почти всегда нравится, как я одет, а за модой я не слежу. Что касается кроссовок, то в них есть какие-то системы поддержки стопы и фильтрации, не помню, как называются, но мне они очень нравятся.

[И]: Ну, и несколько слов на прощание нашим читателям.

Karma: Будьте альтруистами — хотя это и непросто.

[И]: Спасибо за интересное интервью. Удачи тебе на WCG 2003.

Karma: Потому что в TFT есть с кем играть на Battle.net, а в Reign of Chaos уже не с кем, все сильные игроки перешли на TFT.

[И]: Что ты думаешь о своем уровне готовности?

Karma: Готов процентов на 70-80, все отлично, иду по плану.

Karma: Думаю купить квартиру. Но пока не решил, в Москве или Питере.

[И]: Ты частый гость столицы — где тебе больше нравится, в Питере или в Москве?

Karma: В Москве, там гораздо больше возможностей.

[И]: Есть ли у



Российские отборочные для гранд-финала WCG 2003 в Коре

6-11 сентября в Москве состоялся самый крупный киберспортивный турнир 2003 года. За прошедший год обстановка на киберспортивной сцене России не изменилась, и затмить WCG не получилось ни у кого. Такие попытки предпринимались, но ни один турнир не смог тягаться с протеей компании Samsung.

Российские отборочные к корейскому финалу WCG проходят уже третий раз. В этом году перед организаторами стояла непростая задача провести этот масштабный турнир, на который съехались все сильнейшие игроки России, сохранив высокий уровень прошлых лет.

Все началось 6 сентября, когда гостиница "Салют" уже во второй раз гостеприимно распахнула двери перед геймерами всей страны. В московском финале приняли участие игроки, завоевавшие это право в нелегких региональных битвах. В "Салюте" царила атмосфера предвкушения. Каждый думал о том, что



▲ Pika из Пушкина. Победитель WCG Россия 2003 в номинации FIFA 2003.

его ждет совсем скоро в комплексе "Война и Мир", где и будут проходить отборочные соревнования. В этот же день в интернете появились последние анонсы, а также прошли жеребьевки и были вывешены сетки, в которых каждый спортсмен мог найти себя и тех, с кем ему предстоит сразиться. Ближе к вечеру, вернувшись из компьютерных клубов или после прогулки по Москве, игроки вновь заполнили гостиницу, чтобы выспаться и набраться сил перед решающей схваткой.

7 сентября. 10 часов утра. Место действия: крупнейшая киберспортивная площадка Москвы — комплекс "Война и Мир". Огромное количество известных прогеймеров, не раз доказавших свой высокий спортивный уровень. Вместе с ними немало и новых, не менее талантливых кибератлетов, заслуживших право потягаться с профи, знаменитыми в России и за ее пределами. После небольшой задержки игроков приглашают в игровую зону, где им предстоит выяснить, кто из них — сильнейший.



▲ M19*Askold дает интервью журналистам.



▲ Зрительский зал, день первый, Counter-Strike.



GORKY ZERO - УНИКАЛЬНАЯ ИГРА.
ОНА ИДЕАЛЬНО СОЧЕТАЕТ В СЕБЕ АКЦИОН, ТАКТИЧЕСКИЙ ШУТЕР И СТРАТЕГИЮ!
ЗАПУСТИВ GORKY ZERO, ВЫ ЕЩЕ ДОЛГО НЕ СМОЖЕТЕ ОТ НЕГО ОТОРВАТЬСЯ!

- WWW.ADRENALINEVAULT.COM



©2003 Metropolis All rights reserved ©2003 «Руссобит Пабблинг» Все права защищены
Издатель: ООО «Руссобит Пабблинг» www.russobit-m.ru Изготовлено в России.
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90





▲ Начало церемонии награждения.

вом же туре — сенсация: победители гранд-финала WCG'2002 команда M19 проигрывает Flash.LSD; команда Mega, победитель недавних российских отборочных к ESWC, тоже дает слабину и проигрывает неизвестной команде djs5*ykt.ru. Второй тур принес еще больше разочарований и разбил сердца фанатов M19. Команда вновь проигрывает — на сей раз без возможности взять реванш, и вылетает с турнира. Напряжение болельщиков и просто зрителей, наблюдавших трансляцию матчей в прямом эфире на огромных плазменных панелях, более десятка которых установлено в комплексе, достигает апогея. Подходит к концу первый день. Результаты просто шокирующие. Вылетают с турнира M19 и Mega. ArcticA — на грани вылета. Только когда приходит автобус, специально заказанный для доставки игроков в гостиницу, атмосфера начинает постепенно охлаждаться. Уже не слышно палубы, стихли восторженные крики фанатов, отключаются плазменные панели, и вместе с ними игровой комплекс затихает, чтобы на следующее утро снова встретить участников незабываемого противостояния.

8 сентября. День Warcraft III: Reign of Chaos и Starcraft: Brood War.

Если в Warcraft III все было более или менее ясно сразу, то в Starcraft до конца турнира оставалось загадкой, кто окажется лучшим и поедет в Корею. Несмотря на сохраняющуюся интригу со Starcraft: Brood War, игры Warcraft III: Reign of Chaos оказались гораздо более острыми. Во многом и потому, что организаторы пригласили на российские отборочные WCG известного московского комментатора MasteraTrypov. Острый талантливый комментарий, удачно сочетающий юмор и серьезный подход к ключевым моментам игры, делает MasteraTrypov непревзойденным летописцем киберспортивных состязаний. По правилам WCG были "посеяны" только игроки, занявшие первые три места на прошлогодних отборочных. Большинство признанных фаворитов турнира "посеяны" не были. Поэтому с самых первых туров завязалась ожесточенная битва. Игрокам было непросто почти без разогрева сражаться с равными им по силам профи. Больше

Сегодня — день Counter-Strike. Зрительный зал заполнен до отказа. Недаром Counter-Strike считается в нашей стране самой популярной сетевой игрой. В битве за право поехать в Корею сошлись 40 сильнейших команд России. И в пер-

бужденными головами, перекрыть которые могло только объявление комментаторами новых матчей.

Особенно упорными оказались матчи полуфинала виннеров в Warcraft III: Reign of Chaos, где два московских игрока сошлись в битве против лучших игроков из регионов: Xenon) Undead играл против (orky)Soul, а (orky)Flash бился против NeyTPOH. Несмотря на то, что счет в обоих матчах был 1:1, сенсации не произошло — победа осталась за титулованными москвичами, которые прошли в финал виннеров и уже получили путевки на гранд-финал в Корею. В номинации Starcraft: Brood War к концу дня стало ясно, что представители одного из старейших кланов России S2—A2 доминируют над остальными игроками.

9 сентября. Игры по Age of Mythology, FIFA 2003 и Unreal Tournament 2003. И снова победа осталась за игроками, на протяжении всего года сохранявшими лидерство в своих номинациях. А финальные игры киберфутболистов FIFA 2003 оказались куда более захватывающими, чем то, что мы порой видим в трансляциях настоящих матчей по телевизору.

10 сентября ознаменовалось грандиозным турниром, который надолго запомнят любители Quake III. Море динамики, стрельбы, крови. Многие региональные игроки приехали в столицу за свой счет, чтобы хотя бы просто поиграть на последнем громком турнире по Quake III и заодно взглянуть на двух чемпионов мира, россиян Cooler'a и uNkind'a. Победу в турнире одержал Cooler, очередной раз подтвердив свой титул лучшего в мире игрока в Quake III и получив за победу \$3000. Второе и третье места в напряженной борьбе заняли keep3r~v4 (\$1800) и b100.death (\$1200).

Наконец, наступил финальный день самого грандиозного турнира России 2003 года. В каждой номинации осталось максимум по четыре игрока. Кто же из них поедет в Корею? Напряжение достигло апогея. И вот начались самые интересные игры, победа в которых стоила сотни, а то и тысячи долларов. Но главное — возможность поехать в Корею, чтобы продемонстрировать всему миру высокий класс игры. Наконец, под аплодисменты зрителей и всполохи вспышек корреспондентов на сцену выходят лучшие из лучших, выигравшие право представлять нашу страну в Корею.

Ими стали:

Age of Mythology — FM.Under (Санкт-Петербург)
Counter-Strike 5x5 — команда ForZe (Москва)
FIFA Soccer 1x1 — Pika (Пушкин) и M19*Alex (Санкт-Петербург)
Unreal Tournament 2003 1x1 — M19*Askold (Санкт-Петербург), FM.Navigator (Санкт-Петербург) и b100.Dracula (Екатеринбург)
Starcraft: Brood War 1x1 — A2[S2] (Москва), Phellan[S2] (Москва) и FM.Gerich (Санкт-Петербург)
Warcraft III: Reign of Chaos 1x1 — (orky)Flash (Москва), FM.Karma (Санкт-Петербург) и SK.Soul (Москва)

Внимание: в следующем номере "Игромании" вас ждет репортаж с финальных игр WCG'2003 в Корею от нашего специального корреспондента Дмитрия Кузнецова, известного также как c58|d1monn, — основателя портала Cyberfight.Ru и самого известного из летописцев и организаторов отечественного киберспорта. ■



▲ Dracula и Death — третьи места по Unreal Tournament 2003 и Quake III.



▲ Открытие WCG.



▲ Вот так отдыхают киберспортсмены после жарких виртуальных боев.

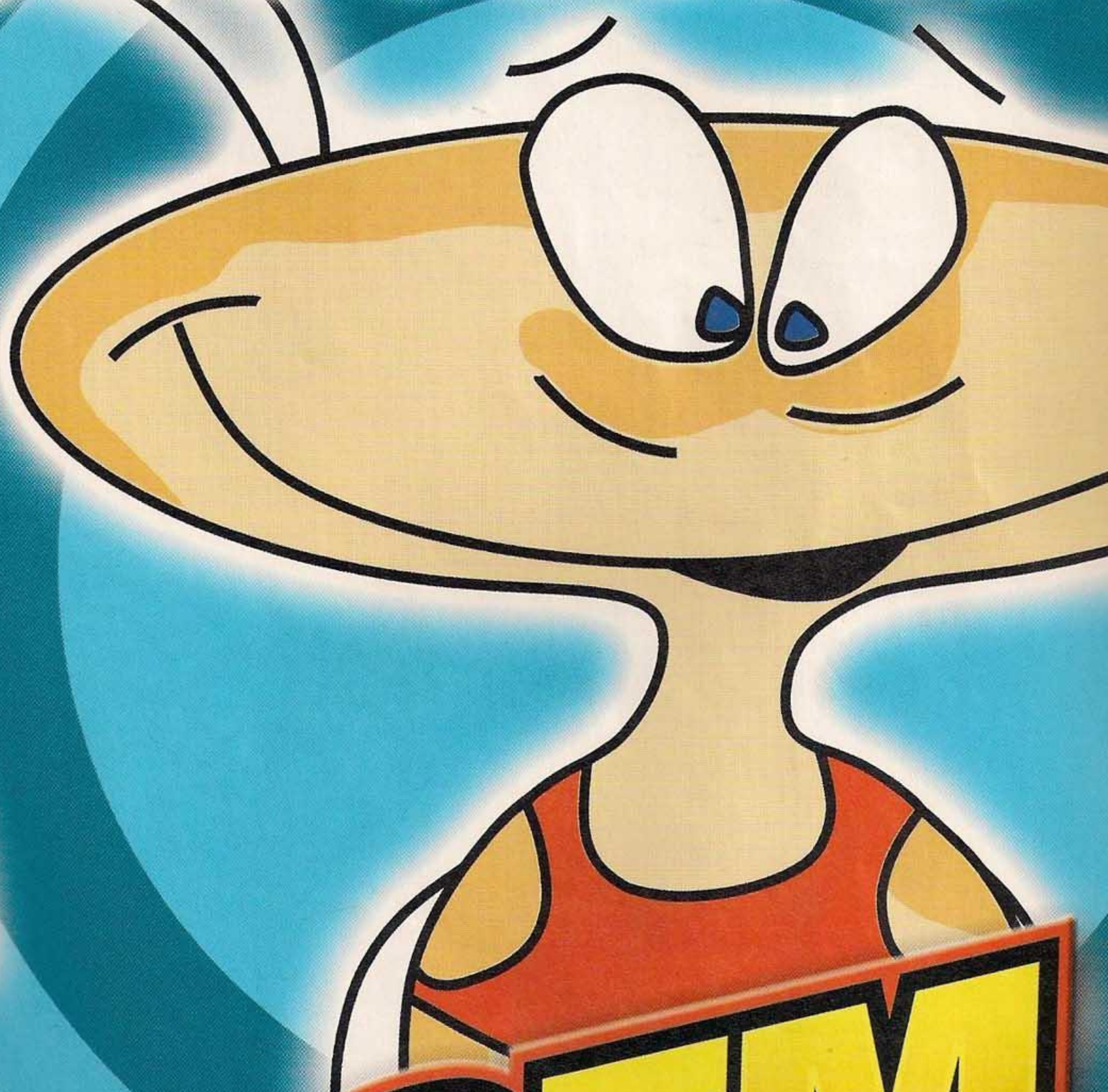


▲ Cooler — чемпион открытого турнира по Quake III.

всего эмоций от этого получили зрители и болельщики, которые с самого утра ни на минуту не покидали комплекс "Война и Мир", боясь пропустить что-нибудь сенсационное. После каждого жаркого матча зрительный зал наполнялся воз-

www.energyfm.ru

МАСЯНЯ



НА

104.2 FM





СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды изначально встроены в игру разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (вызываемой специальной клавишей), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию игры могут не подходить в российском издании, и так далее.

Freedom Fighters

Для того, чтобы активировать режим кодов, нужно отредактировать файл **freedom.ini**, который лежит в корневом каталоге игры. Откройте его "Блокнотом" и добавьте в конце строку **EnableConsole 1**. Теперь во время игры вы получите доступ к консоли при нажатии на клавишу "~" (тильда). В консоли вводите следующие коды:

God 1 — режим неуязвимости.

Hiraclip — режим призрака.

Giveall — все оружие и амуниция.

Giveneeded — необходимые для прохождения уровня предметы.

Radar — радар.

Blockfire — блокировка выстрелов противников.

Infammo — бесконечные патроны.

Есть еще один вариант ввода кодов. Нужно очень быстро набирать следующие комбинации:

IOIGOD — неуязвимость.

IOIFLYMO — режим полета.

IOIBLIND — невидимость.

IOIFASTMO — увеличение скорости игры.

IOISLOWMO — уменьшение скорости игры.

IOISHOTGUN — дробовик.

IOIROCKET — ракетница.

IOISNIPER — снайперская винтовка.

IOIRIFLE — простая винтовка.

IOIHGUN — пушка Hgun.

IOIAMMO — бесконечные патроны к оружию.

Lawn Mower

Коды уровней для первого игрока: **WILLIAM, ROBERT, THOMAS, JONATAN, GEORGE, MARK, ANTONY, GREGOR, MICHAEL**.

Коды уровней для второго игрока: **CATHERINE, SANDRA, ELISABETH, JOSEPHINE, HELEN, NORA, LUCY, JANE, SUSAN**.

No Man's Land



Во время игры нажмите **Enter** и вписывайте коды:

GOLDENMONKEY — 1000 золота.

WICKEDWANGO — 1000 ресурсов.

RAINBOWRING — открыть всю карту.

BLOODMODE — включить "кровавый режим".

MUDHUT — агрессивные враги.
WHEELOFMAYHEM — совершить самоубийство.

TRON 2.0



Во время игры нажмите клавишу "T" и вводите коды в открывшемся окне:

Mpgod — неуязвимость и 100% энергии (только для оружия).

Mpkfa — все оружие и энергия.

Mphealth — восстановление здоровья.

Mpmaphole — пропуск уровня.

Чит **Mpgod** дает бесконечную энергию только для энергетического оружия. При стрельбе заряд не будет отниматься. Но скачивание из архивов по-прежнему будет отнимать энергию.

ШЕСТИНАДЦАТЕРИЧНЫЕ КОДЫ

Для применения шестнадцатеричных кодов необходима программа **Magic Trainer Creator**. Вы найдете ее на нашем компакт-диске в разделе "Софтверный набор". А в другом разделе, в "Инфоблоке", находится детальная инструкция по **Magic Trainer Creator**, пошагово разъясняющая, как и что делать. В ней также рассказано о том, как создаются **трейнеры** (исполняемые программки на базе шестнадцатеричных кодов).

Dark Day

0000B378 — деньги.

0000B390 — патроны для пистолета.

0000B394 — патроны для автомата.

0000B396 — патроны для Elerium 115.

From Dusk Till Dawn



0091EE3F — здоровье.

00A759B7 — напалм для огнемета.

00A74BA1, 0785DFE8 — патроны для пистолета.

00A75053, 0261DE18 — патроны для автоматического оружия.

00A752AC — дробовик.

Tiger Woods PGA Tour 2004

Начните новую карьеру. Запомните название и выйдите из игры. Теперь идите в папку

"Мои документы" и ищите там каталог, относящийся к игре. В нем будет лежать еще одна папка под названием **CareerPlayers**. Нам нужен файл с названием вашей вновь созданной карьеры и расширением **.plr**. Откройте его любым шестнадцатеричным редактором. Найдите адрес **00021616** и измените значения его на **FF**. Получите более 1.5 миллионов у.е. на банковский счет.

Tony Hawk's Pro Skater 4



016A20A4, 016A20A8 — деньги.

015EE828 — набранные очки.

00AB70C4 — опыт.

TRON 2.0

0141D654, 0142BCEC — адреса для здоровья.

ИГРОВЫЕ РЕСУРСЫ

Визуальный ряд, звуковое сопровождение, тексты, текстуры, музыка... Все это — игровые ресурсы. Разработчики стараются скрыть все это богатство от взглядов геймеров, но чаще всего при помощи специальных программ все эти ресурсы можно извлечь и использовать на свое усмотрение. Музыку — просто слушать. Звуки — применить для озвучки Windows. Текстуры — для создания модов.

Пираты Карибского моря (Pirates of the Caribbean)

В корневом каталоге игры лежат скриншоты.
<Каталог игры>\Modules — игровые модули.
<Каталог игры>\Program — игровые ресурсы. К сожалению, большинство не открываются. Но есть некоторые текстовые файлы настроек, которые поддаются редактированию.

<Каталог игры>\Readme — подробное руководство пользователя.

<Каталог игры>\Resource\Ini — игровые настройки.

<Каталог игры>\Resource\Models — игровые модели в формате **.gm**.

<Каталог игры>\Sounds — звуковое сопровождение игры и музыка в отдельной папке.

<Каталог игры>\Textures — большое количество игровых текстур.

<Каталог игры>\Videos — игровые видеовставки в формате **.wmv**.

<Каталог игры>\Save — сохраненные игры.

<Каталог игры>\SFhelp — подробное руководство по технологии защиты дисков компании StarForce.

The Kreed

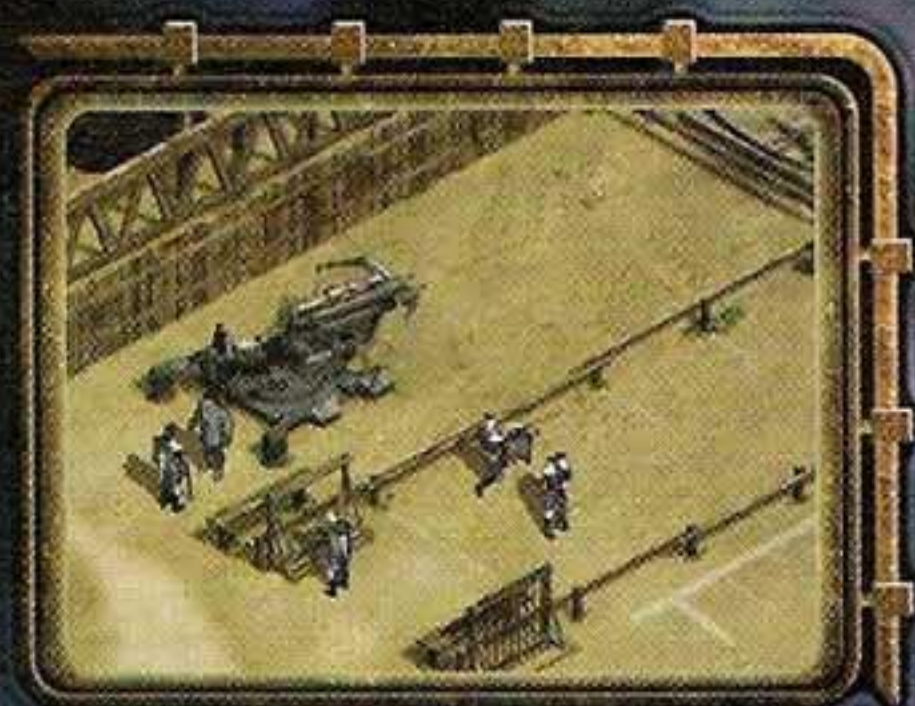
<Каталог игры>\Music — игровая музыка в формате **.ogg**.

<Каталог игры>\Saves — сохраненные игры.

<Каталог игры>\Screenshots — скриншоты.

Основные игровые ресурсы игры запакованы в архивы формата **.pak**. Но, в отличие от од-

ЗЛАТОГОРЬЕ 2



- обширный игровой мир: более 200 уникальных локаций;
- три огромных страны, каждая со своей историей и традициями;
- более 400 колоритных персонажей, различно настроенных по отношению к главному герою;
- множество разнообразных предметов экипировки, оружия и доспехов;
- интерактивный игровой мир, предоставляющий возможности взаимодействия с игровыми объектами;
- визуализация предметов экипировки героя в игровых сценах;
- новый игровой движок под названием AGE Engine;
- возможность управления партией;
- усовершенствованный алгоритм поведения противников;
- тактические элементы сражений: наличие прицельных ударов, возможность быстрой замены оружия, различные способы построения участников боя.



defender

ПРОВОДИТ НОВУЮ СУПЕР АКЦИЮ

ВНИМАНИЕ !!!

ЛУЧШИЕ УСТРОЙСТВА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ



Оптическая мышь
Defender Ergo Office 2220,
PS/2, 5 кнопок + 1 колесо-кнопка

специальная игровая
клавиатура Defender Gaming
Новейшая разработка!

РЕКОМЕНДОВАНО РУССОБИТ-М

РАЗЫГРЫВАЮТСЯ ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ defender



подробности - на упаковках игры.

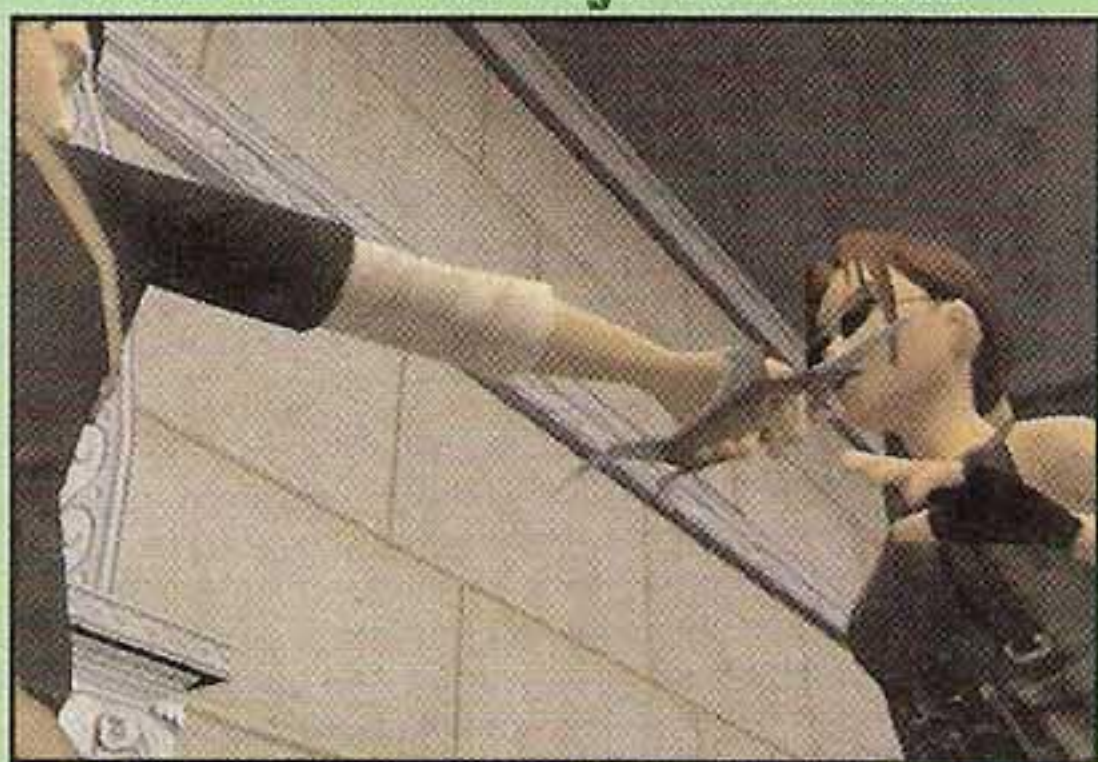


© 2003 Burut. All rights reserved. © 2003 "Руссобит Паблшинг" Все права защищены.
Издатель «Руссобит Паблшинг». Изготовлено в России г. Сергиев Посад, Московское шоссе, д.21
Отдел продаж т:(095)212-44-51, 212-01-81, 212-27-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru, т: 212-27-90; e-mail: office@russobit-m.ru,
Адрес в интернете: www.russobit-m.ru



ноименных файлов Quake, данные архивы стандартным архиватором открыть не получится. Ждем, когда появится утилита-распаковщик.

Tomb Raider: The Angel of Darkness



В основной папке игры лежит запускающий файл, через который можно изменить игровую конфигурацию.

<Каталог игры>\Bin — запускающие exe-шники игры. Можно выбрать один из нескольких под тип вашего процессора (для лучшей производительности).

<Каталог игры>\Data\Audio — игровые звуки и музыка.

<Каталог игры>\Data\Effects — некоторые текстуры эффектов.

<Каталог игры>\Data\Fmv — видео из игры.

<Каталог игры>\Data\Frontend — немного текстур, в основном интерфейса и надписей.

<Каталог игры>\Data\Maps — игровые карты.

<Каталог игры>\Data\ParisLS — картинки из эпизода в Париже.

<Каталог игры>\Data\PragueLS — картинки из эпизода в Праге.

TRON 2.0

В корневом каталоге игры лежат ресурсы. Они запакованы в стандартные для игр, сделанных на движке LithTech, архивы с расширением .rez. Берите соответствующий распаковщик (например, для AvP2) и открывайте.

<Каталог игры>\DirectX — файлы библиотек DirectX, необходимые для запуска игры.

<Каталог игры>\Movies — видео из игры в формате .bik.

<Каталог игры>\Profiles — игровые профили.

<Каталог игры>\Save — сохраненные игры, распределенные по профилям.



В данной рубрике представлены игры, вышедшие давно, но до сих пор интересные и не потерявшие игральности.

SimCity 2000

Коды вводятся прямо во время игры.

VERS — показывает версию игры.

FUND — увеличить фонды. Чтобы получить много денег, наберите код два раза.

CASS — плюс 250 у.е. в конце месяца.

PORN — услышите очень интересные звуки.

SimCity 2000: Network Edition

Imacheat — 500 000 и все награды.

Gilmartin — в произвольной точке карты строится военная база.

Joke — на экран выводится смешная картинка.

Noah — потоп.

Moses — отмена потопа.

SimCity 3000

Для ввода кодов нажмите Ctrl+Alt+Shift+C.

I AM WEAK — строить все даром.

CALL COUSIN VINNIE — новая постройка.

POWER TO THE MASSES — построить любую электростанцию.

WATER IN THE DESERT — построить водные станции.

NERDZ ROOL — высокотехнологичная промышленность.

PAY TRIBUTE TO YOUR KING — все награды.

SALT OFF — все водоемы становятся пресными.

TERRAIN ONE UP — поднять поверхность на 1 единицу.

TERRAIN TEN UP — поднять поверхность на 10 единиц.

TERRAIN ONE DOWN — опустить поверхность на 1 единицу.

TERRAIN TEN DOWN — опустить поверхность на 10 единиц.

Sim Farm

Открываем сохраненную игру в любом шестнадцатеричном редакторе. Ищем сектор 267 и меняем значения 228, 229, 230, 231 на FF. Получаем много денег.

Открываем exe-файл игры любым шестнадцатеричным редактором. Ищем по контекстному поиску строку 26 C7 06 F4 3E 40 9C 26 C7 06 F6 3E 00 00. Меняем ее на 26 C7 06 F4 3E 00 E1 26 C7 06 F6 3E 05 F5. Получаем много ресурсов.



EASTER EGGS

Разработчики тоже любят шутить. В создаваемые игры и программы они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Это и есть "easter eggs", в переводе на русский — "пасхальные яйца".

Игры

GTA: Vice City

Если выполнить миссию "Площадка PCG 600", то после нахождения последнего чекпойнта нужно прыгнуть с крыши здания и повернуться к нему лицом. Спрыгнете — увидите темную дверь. Это квартира 3С. В ванной находится бензопила.

MS-программы

Microsoft Access 97

Создайте новую базу данных и новую таблицу под именем Go Speed Racer Go. Выделите слово и откройте меню Help/About. Кликните по изображению — и увидите список разрабочков.

Microsoft Access 2000

Создайте ярлык для программы и поместите его в произвольное место рабочего стола. Теперь попробуйте сменить значок ярлыка. Для этого откройте свойства ярлыка и выберите соответствующий пункт. В числе стандартных вы увидите один пункт, ничего общего с программой не имеющий.

В программе также есть несколько встроенных мини-игр. Создайте новую базу данных и в ней создайте новый макрос. Назовите его Magic Eight Ball. Перетащите его на панель инструментов. Появится новый ярлык, который следует открыть.

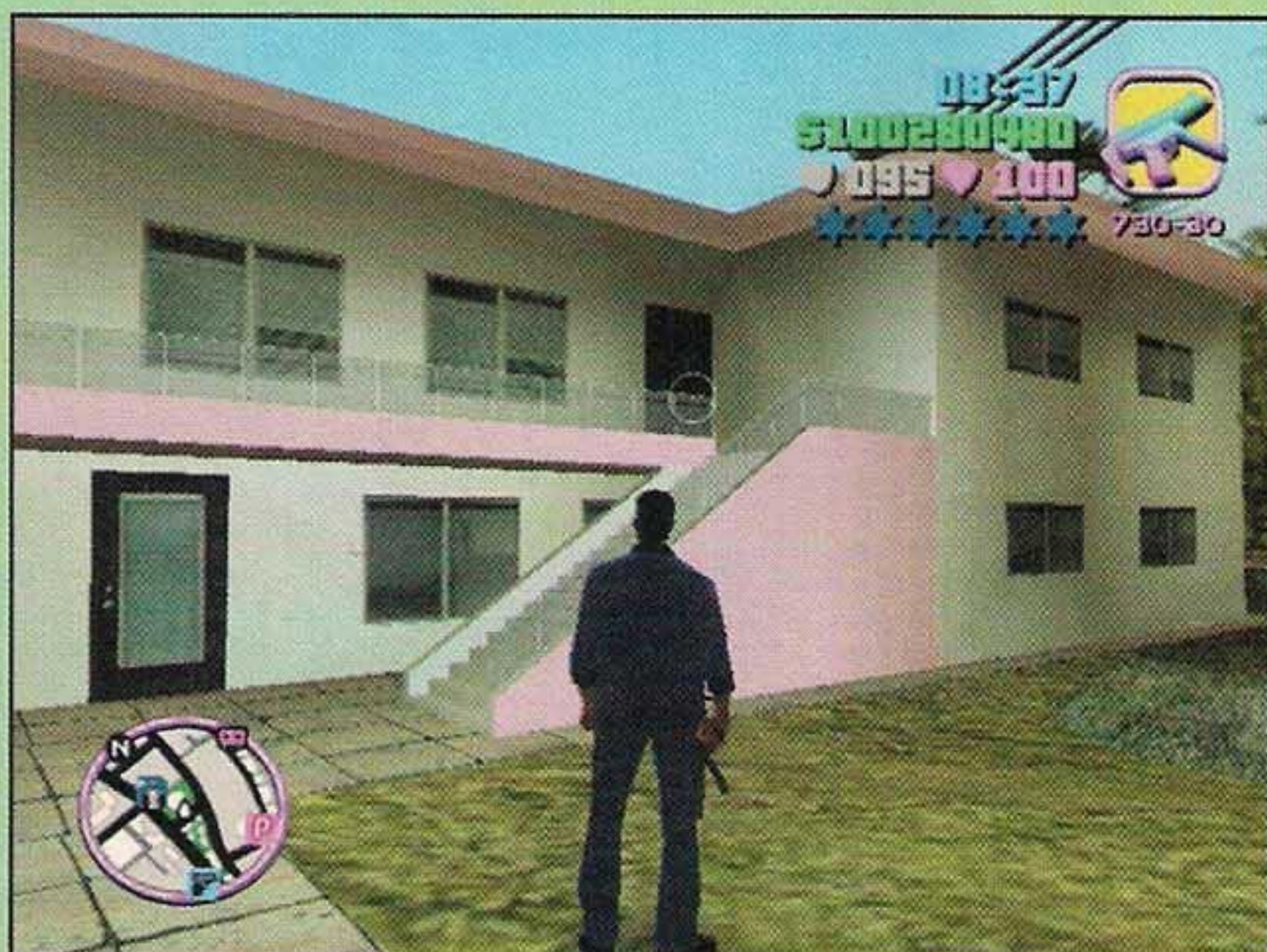
Чтобы открыть еще одну игру, создайте новую базу данных под названием Crazy Cars. В режиме конструктора создайте новую таблицу. Перейдите в ячейку пересечения 57 строки и 3 столбца. Наберите в ней — Cars4me. Теперь выделите это слово (не ячейку, а именно слово) и, удерживая Shift+Alt, откройте окно Help/About. В нем кликните на ключик, символ программы, не забывая удерживать Shift+Alt. Сможете сыграть в забавную гоночную аркаду.

Иногда игры подвешивают Access и вместе с ним всю систему, так что будьте осторожны. ■

Над рубрикой "КОДЕКС" работали:
"Стандартные коды", "Шестнадцатеричные коды", "Игровые ресурсы", "Классика", "Easter Eggs" (MS-программы) — Александр Опальский aka MagiciaN (ai@igromania.ru).
"Easter Eggs" (GTA: Vice City) — Кирилл Чернов aka Volter (volter_one@list.ru).
Общее руководство геймхакерской деятельностью — Алексей Кравчун (operKOT@igromania.ru).



▲ Ванная комната с бензопилой.



▲ Вход в квартиру 3С.

ЭТО РАДОСТЬ

101.2 fm



www.dinamitfm.ru

СЛУШАЮ И УЛЫБАЮСЬ

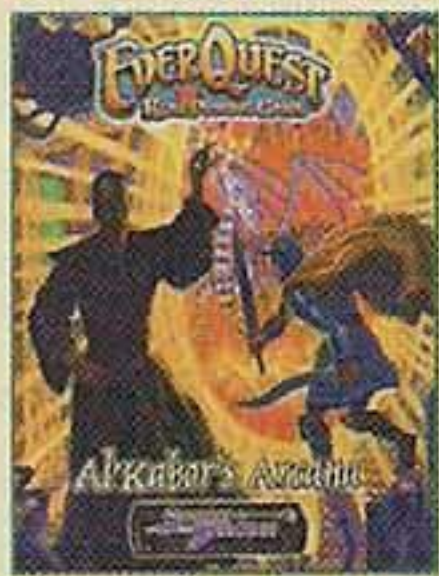
180 городов вещания

Москва-101,2FM/Санкт-Петербург-103,4FM/Владивосток-105,3FM/Владикавказ-104,5FM/Екатеринбург-102,0FM/Ереван-107,0FM/Иркутск-103,1FM/Казань-104,7FM/
Кемерово-101,8FM/Кишинев-92,1FM/Махачкала-104,8FM/Нижний Новгород-96,0FM/Новосибирск-107,7FM/Пермь-99,4FM/Пятигорск-105,8FM/Ростов-на-Дону-104,6FM/
Саратов-103,0FM/Ставрополь-106,8FM/Сургут-104,2FM/Тюмень-73,97FM/Улан-Уде-102,8FM/Челябинск-107,3FM и др.

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр



d20 System

Издательство **Sword & Sorcery** продолжает линейку **EverQuest RPG** книгой **Al'Kabor's Arcana**. Аль-Кабор — один из известнейших ученых мира Норрата, крупнейший специалист по древней магии. Он систематизировал сотни артефактов и других волшебных предметов, созданных за многие годы до него. Познакомьтесь с его записями и предлагает новая книга. По утверждению разработчиков, эта энциклопедия содержит не только известные игрокам по сетевому **EverQuest** сущности, но и значительное количество новой информации. Отдельно приведены правила по созданию волшебных предметов, равно как и по конвертации их из "электронного" вида в "настольный". Помимо артефактов, в книге описано несколько десятков совершенно новых заклинаний. Труд Аль-Кабора обойдется в 30 долларов.

В октябре издательство **Bastion Press** выпустило на прилавки магазинов очередную книгу из линейки **Oathbound — Arena**. Это продолжение "фирменного" d20-сеттинга от "Бастииона" посвящено громадной красной пустыне, известной залежами золота под ее поверхностью и довольно часто пробегающими по этой самой поверхности свирепыми армиями тех, кто хочет этим золотом обладать. Помимо детального описания сих приятственных краев, в книге обнаружится следующее: 5 новых игровых рас, 3 новых престиж-класса, 6 новых престиж-рас, механика крупномасштабных сражений, описание ряда боевых машин, новые чудовища, умения, заклинания и волшебные предметы, а также 16-страничное приключение. Все игровые характеристики полностью совместимы с механикой **D&D 3.5**. Книга в мягкой обложке будет содержать 160 страниц и обойдется в 26 долларов США.

Новости ККИ

Beyblade TCG

Decipher заявила о своей очередной коллекционно-карточной новинке — **Beyblade TCG**. "Бейблейд" — массовый коммерческий проект родом из Японии, в его составе — телетрансляции, игрушки, видеоигра, а теперь еще и ККИ. Аудитория "Бейблейда" — дети от 7 до 12 лет; на них и будет рассчитана **Beyblade TCG**.

В центре игры будет находиться типичное бейблейдовское сражение. Обещается присутствие персонажей из телесериалов. Самое интересное — игру можно будет вести на двух уровнях сложности. Простой вариант рассчитан на детей семи лет, а его механика основана на соответствии цветов. Более взрослые игроки смогут (если захотят, конечно) использовать игро-

вой текст и составлять более сложные колоды.

Первый сет **Beyblade TCG** появится в продаже на новогодних праздниках. Он будет состоять более чем из 130 карт, в том числе фойловых экстра-редких (наподобие **.hack//ENEMY**). Обещается широкая турнирная поддержка, причем не только в США, но и по всему цивилизованному миру (где знают, что такое "Бейблейд"). Новые расширения будут выходить каждые четыре месяца.

WarCry + Warhammer 40000



▲ Виталий Гречишкин, победитель турнира по Warhammer 40000.

27-28 сентября в красивом городе Кракове состоялся Открытый чемпионат Польши по ККИ **WarCry**. На него, а также на проводившиеся одновременно игры по карточному и настольным "Вархаммерам", собралось около двух сотен человек — в том числе игроки из России Виталий Гречишкин (Dwarf) и Алекс Кожевников (AlexKo). Через пару дней они вернулись в Россию — в компании одного из двух победительских кубков.

WarCry и особенно его "старший брат" **Warhammer 40000** — довольно известные в России ККИ, однако вплоть до прошедшего чемпионата наши игроки не заявляли о себе так громко на мировой арене. В Кракове Алекс и Виталий обнаружили, что вокруг них — одни поляки, однако это их не смутило и не помешало на равных включиться в борьбу. Поляки, в свою очередь, были удивлены, но добродушие и гостеприимства не потеряли. В первый день в квалификационном турнире Алекс занял второе место, а Виталию до успешного прохождения не хватило одного очка. Что не помешало ему, заядлому игроку в **Warhammer 40000**, вечером присоединиться к компании из семи польских мастеров этой игры — и в два часа ночи выиграть этот турнир. Его победа имела не только практическое, но и теоретическое значение: до нее польские игроки явно недооценивали игровые возможности фракции десантников (Space Marines). На следующий день Вита-

лий стал обладателем еще одного первого места — на сей раз в турнире для не прошедших квалификацию в **WarCry**.

Несмотря на то, что Алексу не удалось занять призового места в основном турнире (что вполне объяснимо, ибо он слишком поздно узнал о возможности менять колоды между играми), результаты российской делегация показала более чем достойные. "Мне очень понравилась эта поездка, сам турнир, польские игроки и атмосфера всего данного мероприятия в целом, когда просыпаясь, идешь играть, перекус, снова игра, игра, игра. Затем передышка с перекусом, и опять играть, играть, а ночью тебе снится твоя колода и решения ее улучшения!!! — делится впечатлениями Виталий. — С удовольствием поеду еще раз и еще!!! Ну и еще разок, для надежности!"

Magic: The Gathering

Самым заметным событием месяца был, безус-

ловно, выход нового сета **Mirrodin**.

Подробный обзор ждет

всех интересующихся да-

лее в журнале. А на

диске вы сможете най-

ти как сканы карт, так и полный спойлер и FAQ.

Переходя к профессиональной сцене,

сразу обращаю внимание на **Pro Tour**

Boston формата **Team Limited**. Как это

ни странно, но прежде непобедимая команда

самого Кая Бадде, **Phoenix Foundation**, его НЕ

выиграла. Победа досталась **The Brockafellars**

в составе William Jensen, Brock Parker и Matt

Linde. Второе место за **Original Slackers** в исполнении

Lovre Crnobori, Rickard Osterberg и

Jake Smith. **Phoenix Foundation** "всего лишь" на

четвертом месте.

Единственный **Grand Prix** этого месяца

прошел в **Genova**. Формат — **Onslaught**

Block Constructed. В топ 8 прорвались 3

Goblins, 4 **W/R control** и одинокий **W/U control**.

Именно последняя колода под управлением

бельгийца Jan Doise проиграла-таки в финале

W/R control немца Reinhard Blech.

Новости онлайн-овой "Магии" тоже не

слишком разнообразны, хотя как раз

это радует. Ненадолго был вновь открыт

beta-server, на котором игроки с большим

азартом помогали разработчикам исправлять

различные баги. Жаль, что его так быстро закрыли.

Почти все ошибки устранены, а мы с нетерпением ждем новых — ведь в ноябре

Mirrodin выйдет в **MTGO**. ■

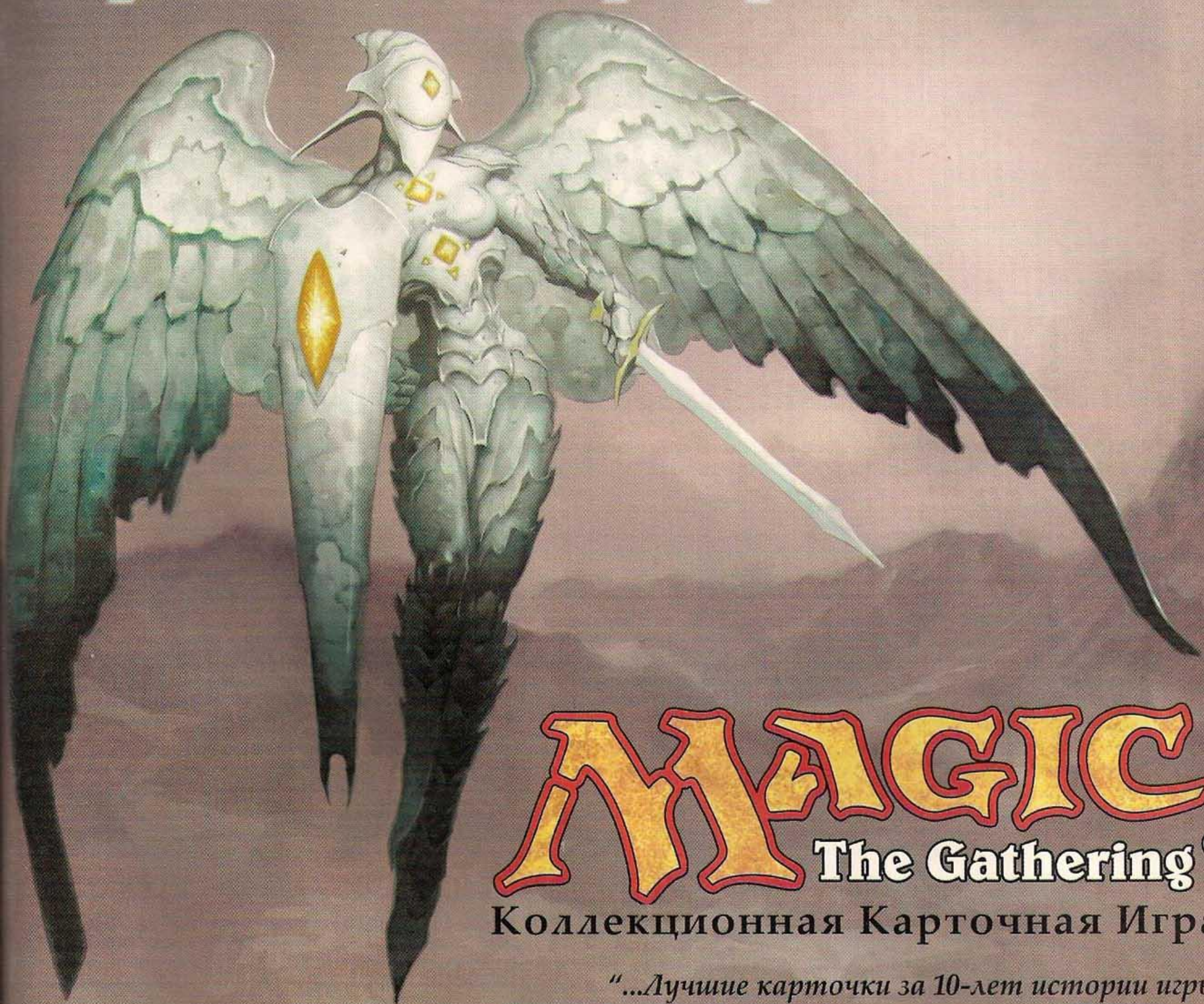


Расписание турниров на ноябрь 2003 года

Название турниров	Дата	Место Проведения
Pro-Tour Qualifier (приз — поездка на турнир в Амстердам)	1-2 ноября	клуб "Саргона", С-Петербург
Grand Prix Trial Getenburg	1-2 ноября	клуб "Цитадель", Н. Новгород
Pro-Tour Qualifier (приз — поездка на турнир в Амстердам)	8-9 ноября	клуб "Легенда", Киев
Grand Prix Trial Getenburg	8-9 ноября	клуб "Лабиринт", Москва
Grand Prix Trial Getenburg	15-16 ноября	клуб "Саргона", С-Петербург
Pro-Tour Qualifier (приз — поездка на турнир в Амстердам)	22-23 ноября	клуб "Цитадель", Н. Новгород

Точную дату проведения турниров можно узнать на сайте www.sargona.ru

Игра №1 в мире фантастики

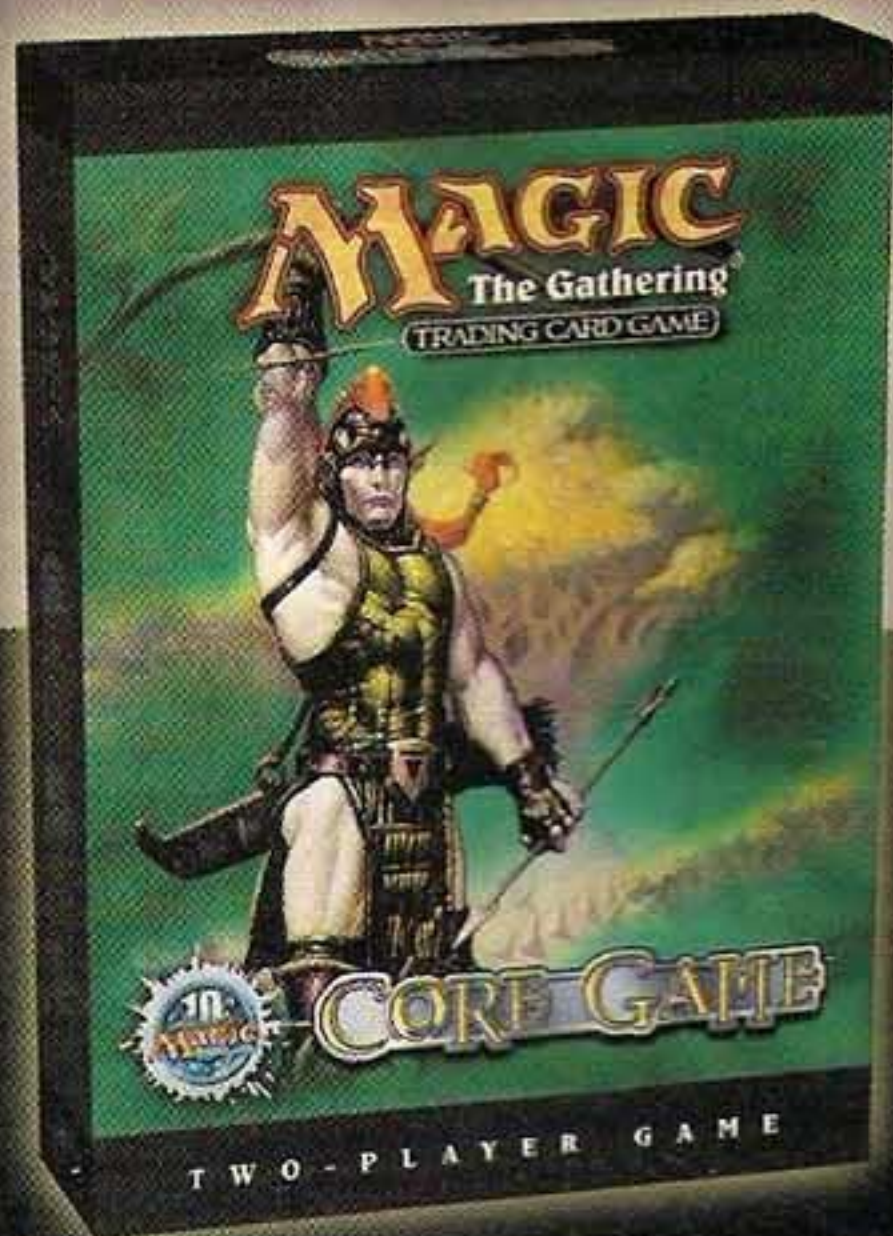


MAGIC The Gathering®

Коллекционная Карточная Игра

*"...Лучшие карточки за 10-лет истории игры.
Потрясающие иллюстрации известных художников.
Неповторимость каждой партии ГАРАНТИРОВАНА"*

www.wizards.com



Базовый Набор Core Game -
всё, что необходимо для двух игроков.

*Magic: The Gathering и другие игры Вы всегда можете приобрести в наших игровых клубах.
Коллекционные карточные игры: Star Wars, Pokemon, Harry Potter, The Simpsons и др.
Ролевые игры: Dungeons & Dragons
Игры с миниатюрами: Mage Knight, Mech Warrior.*



Наши игровые клубы:

Москва: "Портал", м. Смоленская, 4-й Ростовский пер., д.2/1, тел. (095) 248-49-03

"Одиссея", м.Сходненская, ул. Нелидовская, д.20/1, тел. (095) 493-98-48

Санкт-Петербург: "Саргона", м. Новочеркасская, Новочеркасский пр-т, д.47/1, тел. (812) 445-10-54

Киев: "Легенда", м. Минская, ул. Богатырская, д.2Б, тел. (044) 461-31-61.

Вход в клубы и обучение играм БЕСПЛАТНО

Адреса в Интернете: www.sargona.ru и www.sargona.com.ua



Награда журнала
"1000 и 1 игрушка" за 2003 г. -
Самая продаваемая игра



Наименование и логотип Саргона являются зарегистрированными товарными знаками компании Саргона (С) 2000. Логотипы Magic: The Gathering, The Magic: The Gathering 10th Anniversary, Wizards of the Coast, включая символы "маны", имена персонажей и их отличительные характеристики, являются собственностью Wizards of the Coast, Inc. (С) 2003 Wizards.

Иннокентий и Константин Горбуновы

rip-pin@yandex.ru



Жанр коллекционных карточных игр (ККИ) давно перешагнул границы фэнтезийных и галактических баталий и оказался способен моделировать реально существующие спортивные соревнования. На спортивную тематику вышло около дюжины разных игр. Коллекционеры склонны к классифицированию, вот и мы условно разделили бы эти ККИ на **три группы**: контактные единоборства, гонки и спортивные (прежде всего командные) игры. В этом обзоре мы познакомим вас с представителями каждой группы, не обходя вниманием вид спорта №1.

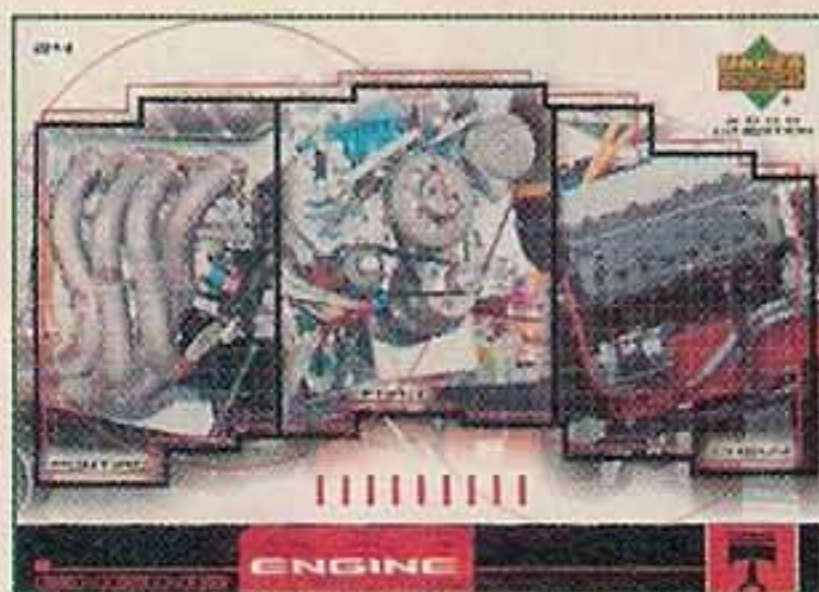
Racing Challenge (NASCAR)

Игру выпустила **Upper Deck** в 2000 году. Эта крупная компания специализируется на выпуске неигровых "брендовых" коллекционных карт по популярным в США видам спорта, комиксам и мультфильмам. ККИ же выпускает в основном на "детские" темы. Самым коммерчески удачным по обе стороны Атлантики получился ее аниме-проект **Yu-Gi-Oh!** Другие ККИ (*Survivor*, *Cardcaptors*, *Bionicle*, *Medabots*, *SpongeBob*) имели лишь временный и локальный успех.

В коробочке со стартовым набором находим: огромное сложенное поле для игры, карточку из толстого картона, из которой выдавливаются два кружочка-токена, и две плоские машинки (в руководстве предлагают все же использовать любимую игрушку на четырех колесах), 60 карт (все с впечатанными фирменными голограмма-

ми) и само руководство гонщика.

Игра осваивается просто. Расстилается игровое поле, игроки (от двух до четверых) выкладывают карточки своих гонщиков (реально существующие лица), выбирают и выкладывают по три карточки, характеризующие резину, двигатель машины и умение гонщика. С этого момента и начинается "детский сад". Вся разница в характеристиках этих трех ключевых параметров — их цвет! У кого-то оказываются желтые покрышки, синий двигатель и зеленое мастерство, кто-то может предпочесть все черное. Далее еще смешнее. Игроки ставят свои машины у старта, после чего по очереди вы-



кладывают всю трассу "плитами" из *track cards*. Эти карточки отличаются только цветом иконок, обозначающих те самые три параметра. Все, поехали!

Первый игрок сдвигает свой бензиновый токен на один пункт и перемещает свой автомобиль вперед на одну трек-карту. После этого сликает, совпадают ли какие-либо цвета его параметров с цветами соответствующих иконок на трек-карте. Если да, то, потратив бензин, можно переместиться вперед на число трек-карт, равное числу совпадений. Приостановившись, снова сличаем иконки, и т.д.

На руках у игроков в то же время находится по три карты действий (*race action*). С помощью них можно помочь себе двигаться дальше (*bonus*), например, временно изменяя цвета своих параметров, а можно делать гадости сопернику (*obstacle*), скажем, изменяя

цвета ему или лишая его возможности учитывать один из параметров. Можно просто закончить его ход, выбросив красный флаг (карточки *flag*). Каждая карточка *race action* именная, она дает

дополнительный бонус или иммунитет указанному гонщику. Еще один курьез: при движении за счет карт *race action* бензин не тратится.

Когда игрок больше двигаться не может, наступает очередь следующего. После того, как все по разу проехали, из колоды добираются карточки *race action*. И снова вперед! На трассе есть два пит-стопа. Там можно дозаправиться, а на одном из них поменять покрышки на запасные (да-да, вы верно догадались — поменять их цвет!). Побеждает тот, кто первым пройдет три круга.

Игра очень динамична и в то же время требует некоторых расчетов. Однако дух реальных гонок **NASCAR** не передает. Когда мы играли, то совершенно не вчитывались в названия карт. Нас интересовали только цвета иконок и соответствие имен гонщиков. Игровая механика с равным успехом подошла бы, например, такой игре, где студенты сдают лабораторные работы, курсовые, зачеты и т.п.

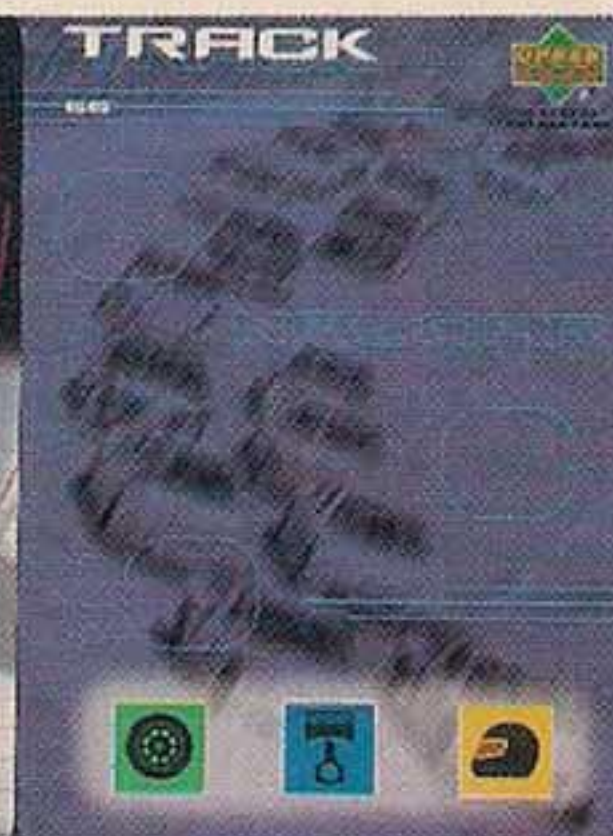
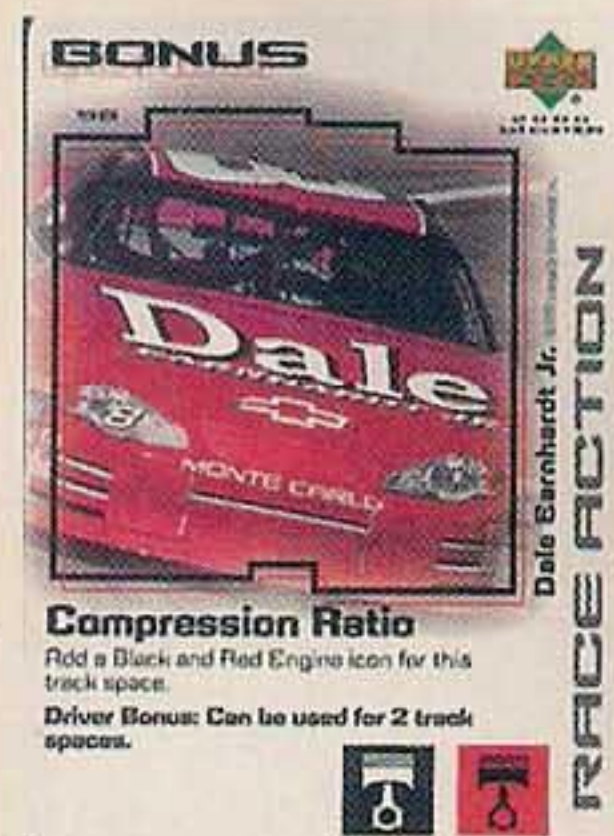
Кроме того, **Racing Challenge**, на наш взгляд, более выигрышно смотрелась бы как обычная настольно-печатная игра, может быть с расширениями. Кстати, вышел всего один сет игры, что подтверждает отсутствие коллекционной составляющей. Вы будете смеяться, но самые редкие карты в бустерах — это персональные двухцветные шины!

Raw Deal (World Wrestling Federation)



А вот эта игра скорее веселая, чем смешная. Она выпущена усилиями **Comic Images** и самой **WWF** (Международной федерации реслинга), ей три года, но она продолжает успешно развиваться. По-раз-

ному можно относиться к этому виду спортивного (или псевдоспортивного) шоу, но карточная игра получилась оригинальной и несложной. И заслуженно удачнее в коммерческом плане, чем другие представители



этой группы (*Ultimate Combat, WCW Nitro*).

Приобретая стартер, можно сразу выбрать своего борца-суперзвезду, который красуется на обложке. Выкладываем его на стол (эта карта "фойловая" — с фольгированием), соответ-



ственно напечатанному на ней показателю *hand size* набираем из колоды карты в руку. Кроме этой характеристики есть еще только крутость (*superstar value*) и некоторые способности (*superstar ability*), указанные внизу карты.



Суперзвезда с большим *value* начинает первой. Пока его сила духа (*fortitude*) равна нулю. Тянем еще одну карту. Далее в любом порядке можно играть карты маневров (желтого цвета) и действий (карточки с голубым фоном), основным условием появления которых является соответствие напечатанного на них значения *fortitude* текущему состоянию бойца. Также можно в эту фазу использовать свои способности.

Противник может отбить ваше действие, если его *fortitude* позволит сыграть с руки соответствующую карточку *reversal* (у таких карточек красный фон). Если реакции не последовало, то противник получает повреждения, указанные на карте, плюс-минус некоторые возможные бонусы. При получении повреждения противник одну за другой сбрасывает карты из своей колоды-арсенала соответственно числу повреждений (как в *Harry Potter*, *"Войне"* и др.).

Противнику повезет, если среди сбрасываемых карт окажется нужный *reversal*, а текущая *fortitude* игрока позволяет его применить (такого в других играх не встречалось). Если повреждение все же прошло, то нанеся на карту остается в игре, добавляя этот *damage* в вашу копилку *fortitude*, и можно долбить противника дальше. Бывают карточки многоцветные, т.е. некоторые приемчики можно использовать как при защите, так и при атаке.

Ваш ход заканчивается либо по вашему желанию, либо из-за неспособности действовать дальше, либо в случае, когда противник отбивает вашу атаку.

Проигрывает тот, чья колода закончится на ходу противника. Хотя мы и опустили несколько деталей игры, их не так много, что позволяет судить о простоте освоения и играбельности. Названия карт соответствуют картинкам и, как правило, производимым эффектом. Словом, дух реальных соревнований вполне удалось передать.

Уже вышло несколько сетов и особых выпусков в жестяных банках (!) типа *dust bin* и *lunch box* (коробка для хранения школьного завтрака). Последний вариант очень удобен для хранения большого количества карточек, хотя в одном из игровых клубов Западной Европы (где мы и приобрели такую коробочку) можно было наблюдать, как подростки приходят играть с такими жестянками, но в них только сэндвичи и напитки, уложенные заботливыми мамашами.

Football Champions (F.A. Premier League)

Для многих, вероятно, будет неожиданностью узнать, что эту игру два года назад выпустила *Wizards of the Coast*. На сайте этой самой знаменитой в области ККИ компании можно найти лишь спортивные игры, посвященные бейсболу и баскетболу. А также футболу, но американскому. Так что несчастные американцы не имеют возможности поиграть в карточный *soccer*, поскольку игра распространяется только в Европе, причем в ограниченном круге стран.

Мы располагаем картами с футболистами английской Премьер-лиги; "визардами" также были охвачены французский чемпионат и итальянская Серия А. Причем, похоже, в Италии дела идут лучше всего, раз полгода назад официальный сайт игры был полностью заменен на итальянскую версию.

Коротко о самой игре. На игровом поле, поделенном на 9 больших прямоугольников, выкладываются карточки игроков. В ворота ставят голкиперов. Для баланса суммарная ценность игроков не должна превышать 1100 единиц (во втором издании это число подняли до 1300). Ради отсутствия перекосов суммарная ценность полузащиты с нападением и вратаря с защитой не должна превышать 600 единиц в каждом случае. Ваша команда может состоять из игроков любых английских клубов. В один из девяти секторов нельзя поместить более двух своих игроков (во втором издании это ограничение сняли).

Полевые игроки имеют следующие параметры: *pace* — способность игрока отобрать мяч за счет скоростных качеств, *tackle* — то же, но при помощи подкатов или физического контакта, *shot* — способность забить гол, *skill* — общий показатель техники, созидательных качеств и понимания игры, *header* — борьба за мяч в воздухе и удары головой. Также особыми иконками могут обозначаться некоторые повышенные способности игрока: игра при отборе мяча, при владении мячом, проходы по левому или правому флангу, точные пасы (сразу подумали о Бэкхеме) и завидная мобильность игрока в том или ином направлении. Вратари имеют *save* — отражение ударов в игре, *penalty save* и *skill*.

Формируется колода из 25 *action cards*. Эти карточки бывают трех цветов: красные используются при атаке (владении мячом), синие — при обороне, а зеленые универсальны. На поле в зону полузащиты кладется голографический кружочек, символизирующий мяч. В руку берется по 5 карт. Далее защищающаяся сторона (в начале игры определяется жребием) пытается отобрать мяч. Один ее из игроков, находящийся в том же секторе, что и владеющий мячом, сравнивает с ним либо



показатель *pace*, либо *tackle*. При этом могут играть способствующие карточки *action*. И, наконец, к значениям добавляется бросок кубика *d6*. При равенстве результатов кубик перебрасывается.

Итак, мяч введен в игру. Им кто-то завладел. Каждый ход состоит из следующих стадий.

1. Атакующая сторона пытается двигаться. Бросается кубик. Если выпало 1-3, то игрок двигаться не может, но можно переместить игрока без мяча, если сыграть *action card* с нужным направлением стрелок на ней. После этого можно отдать пас. Если 4-5, то можно переместить на одну секцию в любом направлении (включая диагональное) своего игрока, не владеющего мячом, и отдать пас. Если 6, то можно либо переместить двух игроков без мяча и отдать пас, либо переместить игрока с мячом.

2. Защищающаяся команда пытается двигаться по тем же правилам.

3. Защищающаяся команда пытается отобрать мяч. Мы разобрали выше ситуацию при вводе мяча в игру.

4. Удар по воротам. Можно производить только с передней линии, если *action card* не позволяет это сделать с удаленного расстояния. Карточки *action*, которые играют ради учета стрелок, могут добавить +2, если направление удара совпадает со стрелкой. Далее учитываются бонусы от текста играющих *action cards*, после чего сравниваются показатели *shot* и *save*. Если атакующий только что получил пас поперек поля, то он может использовать вместо *shot* свой *header*. Добавляются броски кубиков. Если побеждает голкипер, то он завладевает мячом. Если атакующий, то можно радостно крикнуть "гол!" и положить мяч на центр. Одинаковый результат ведет к угловому удару.

В конце хода игроки берут по две карты. Когда заканчиваются карты в колоде — заканчивается первый тайм. После этого сброшенные карты перемешиваются, и начинается второй тайм.

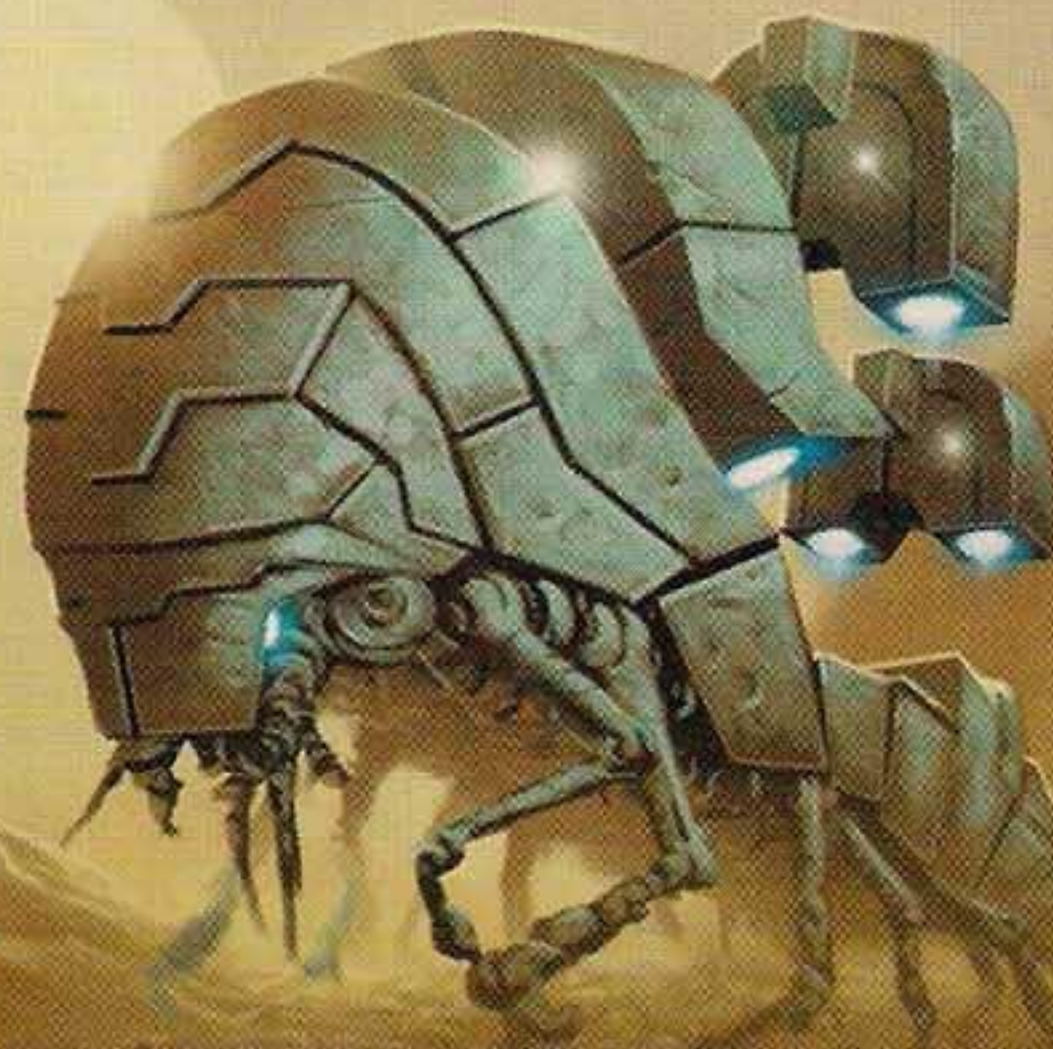
Ради краткости мы опустили несколько реальных футбольных моментов, нашедших отражение в этой игре: замены, добавленное и дополнительное время, пенальти, пасы (в т.ч. длинные), дриблинг, угловые, предупреждения и удаления игроков с поля.

Этот продукт сочетает в себе саму игру и коллекционирование карточек футболистов (в бустерах их больше, чем *action cards*), что выгодно отличает его от обычных коллекционных карт и наклейки-стикеров. Кстати, вытащить из бустера "фойлового" Бэкхема вполне реально!

В заключение мы все же советуем заниматься спортом по-настоящему, а в карты играть при неподходящих погодных условиях. Тогда старая фраза "футбол состоится при любой погоде" обретает новый смысл. ■

БЕСЦВЕТНОЕ
ВТОРЖЕНИЕ

ОБЗОР MIRRODIN



Снова осень, падают листья, растет успеваемость, приближается зима, и вышел новый *expansion set*. Для всех любителей и профессионалов от "Магии" это означает перемолку старых *constructed*-форматов и появление новых *limited*-стратегий. И, конечно, всех интересует, что же на этот раз выкинули разработчики из R&D-отдела *Wizards of the Coast*. Ну что ж, приступим к изучению.

Краткий курс
планетологии

Где-то в галактике существует планета Доминария — как раз туда во времена Апокалипсиса вторгались злые создания с не менее злой планеты Пирексии. Доминария, если мне не изменяет склероз, планета земного типа — то есть все как у людей. На одном из ее континентов, Отарии, происходило сюжетное действие последних двух блоков *Odyssey* и *Onslaught*.

А еще есть планета Мирродин. Целнометаллическая конструкция, летает себе в космическом вакууме, окруженная четырьмя спутниками-лунами — красной, белой, черной и синей. Да, мне тоже интересно, где зеленая и как выглядит черная луна на небе...

Природа на планете тоже весьма любопытна — золотая трава, тихонько позвякивая, колышется на ветру, ржавые горы виднеются по всему горизонту, а уж на какие поэтические подвиги могут сподвигнуть вас моря из жидкого серебра! Так что обязательно посетите эти колоритные места в свой следующий отпуск.

Переходя к сюжетной составляющей, спешу вас сразу обрадовать. На этот раз мир спасти не надо. По крайней мере, в первом томе. Ну хорошо — в начале первого тома. А спасать надо чудную эльфийку, по имени Glissa Sunseeker, за которой охотятся злые *уравнители*. За что эти

уравнители гоняют именно нашу героиню, нам с вами не очень-то понятно. Вот вместе и разберемся, прочитав *The Moons of Mirrodin*. Так называется первая книга нового цикла.



Статистики сета

На этот раз разработчики поставили на игровых сразу два эксперимента.

Раньше большой сет состоял из 350 карт, а два его дополнения — из 143 каждое. Причем распределение по редкости карт в большом сете было 110/110/110 между обычными/необычными/редкими и 20 базовых земель. Начиная с *Mirrodin*, большие сетов будут содержать 306 карт, а маленькие — 165 карт. По редкости — 110/88/88 и те же 20 базовых земель. Таким образом, увеличивается вероятность достать конкретную редкую карту из бустера/стартера большого сета и уменьшается — из бустера маленького сета. Плюс к этому, разработчики считают, что так можно слегка смягчить силу удара, наносимую по *Standard Constructed* при смене блоков.

Второе статистическое изменение касается только *Mirrodin*. Вместо привычного равного распределения карт по цветам и небольшого дополнения артефактов, земель и многоцветных карт, мы получаем всего лишь по 28 карт каждого цвета плюс 9 небазовых земель и аж 137 артефактов. Это, мягко говоря, необычное решение. Как оно повлияет на дальнейшую судьбу "Магии" — время покажет. Примем это как очередной эксперимент над магической действительностью.

Новые механики

Переходим к вводным процедурам. В новый сет — с новыми механиками. На этот раз их четыре — *equipment*, *affinity*, *entwine* и *imprint*.

Equipment — это подтип артефактов, работающий на усиление одного из ваших существ.

По сути — похоже на *enchant creature*. Вначале вы выводите саму *equipment*-карту на стол, так же как и любой другой артефакт, за цену, указанную в правом верхнем углу карты. Затем вы выбираете одно из своих существ и, заплатив *equip cost*, указанный в тексте карты, присоединяете (*attach*) его к этому существу. Сделать это можно только тогда, когда вы имеете право играть *sorcery*. Это существо получает свойства, указанные в тексте вашего *equipment*. В течение игры вы можете сменить существо, к которому присоединен *equipment*, снова заплатив его *equip cost*. Если существо, к которому присоединен *equipment*, покидает игру, то сам *equipment* от этого никак не страдает — он все так же в игре и ждет, когда же вы снова его активируете.

Affinity — это свойство карты, позволяющее играть ее дешевле, чем написано в ее правом верхнем углу (*casting cost*). Если на карте написано "*Affinity for artifacts*", то это означает, что ваше заклинание стоит на одну бесцветную ману дешевле за каждый артефакт, который вы контролируете. Так, играя *Thoughtcast* при наличии трех артефактов под вашим контролем, вы заплатите всего одну синюю и одну бесцветную ману — вместо одной синей и четырех бесцветных.

Entwine — это тоже способность карты. В *Mirrodin* есть серия карт, которые дают возможность выбора эффекта. За цену из правого верхнего угла карты вы можете сыграть способность А или способность Б. Заплатив *Entwine*-цену, вы получаете возможность сыграть способности А и Б одновременно. Это немного похоже на сплит-карты из *Invasion*-блока.

Играя картами нового сета, вы неоднократно будете встречать слово *imprint*. Это тоже свойство карты, убирающее другую карту из игры и использующее какую-либо ее характеристику в дальнейшем. Срабатывает оно при первом входе карты с *imprint* в игру. Если убранная из игры карта каким-либо образом переместится хотя бы на время в другую игровую зону (например, с помощью *Wish*-механики из *Judgment*), то *imprint*-карта потеряет с ней связь и не сможет больше использовать свое *imprint*-свойство.

Обзор Limited

Ограничусь здесь общими теоретическими соображениями.

Во-первых, так как сет наполовину артефактный, то и колода ваша будет состоять наполовину из бесцветных карт. Конечно, без учета земель! Так что определяться с цветами значительно проще, да и мана-база не столь требовательна.



Во-вторых, увлекшись подбором замечательных способов "укрутить" ваших существ и убить вражеских, не забудьте набрать и себе хотя бы штук 10-15. Причем по новым стандартам существо 1/1 — тоже полезно!

В-третьих, теперь слегка изменится ценность карт. Очень большую роль в новом формате играют *equipment*, благодаря которым даже самые неспособные существа могут наносить весьма серьезные увечья противнику. Следовательно, способы уничтожения артефактов вырастают в цене. Как мне кажется, не столь важны будут карты, убивающие существ. Конечно, если ваш оппонент сыграет *Spikeshot Goblin* на третий ход, то вы помянете и меня, и его нехорошим словом. Но больше среди существ из раздела *common* в этом формате ничего ломающего игру нет. Да и в этом случае все не так плохо, как со *Sparksmith* или *Wellwisher* на втором ходу в *Onslaught*-блоке.

Хит-парад от Зви

Традиционный топ 10 карт *Mirrodin* для *Standard Constructed* от по-прежнему гениального игрока и лучшего аналитика-теоретика Зви Мовшовица.

1. *Isochron Scepter* — однозначно лучшая карта сета, даже запрещенный в свое время в *Standard Cursed Scroll* выглядит не так угрожающе. Да и карт, которые можно бесконечно воспроизводить с его помощью, довольно много.

2. *Chrome Mox* — а вот и новый *Mox Diamond*, только чуть-чуть лучше. Вот такие эти парни последовательные — сначала изымают из всех форматов мана-ускорение, а потом хоропят свой многолетний труд всего одной картой.

3. *Oblivion Stone* — помните *Nevinyrral's Disk*? Эта карта лучше по двум параметрам — входит в игру развернутой и позволяет спасти часть своих перманентов.

4. *Empyrial Plate* — опять же, одни переиздания! *Empyrial Armor* был силен и в более быстром формате, чем теперь.

5. *Promise of Power* — хоть что-то новое в нашем списке. За пять жизней и пять маны потяни пять карт, а если не надо карт или жизни жалко — вызови летающего демона.

6. *Troll Ascetic* — уже за одно название этой карты ее можно включать в список. Подумать только, аскетичный тролль! В новом *Standard* ему должно найтись место.

7. *Slith Firewalker* — если никто не будет мешать этому парню, то он очень быстро вырастет.

8. *Grim Reminder* — с одной стороны, за 2 черных маны вы всегда можете получить бесплатную карту под сброс или еще для каких це-

лей, с другой — если ваш оппонент играет картами, хотя бы частично пересекающимися с вашими, то вы снесете аж 6 жизней всего за 3 маны!

9. *Tempest of Light* — кажется, *Astral Slide* получил еще одну неприятную карту в стане врагов. *Tranquility* на скорости *instant* — вполне достойная замена оригиналу.

10. *Consume Spirit* — а вот и старый добрый *Drain Life*. Будьте бдительны!

Кроме вышеуказанных карт, я бы хотел добавить несколько симпатичных лично мне карточек. Перечисляю без какой-либо градации по их ценности:



Lightning Graves — может, это и не *Fires of Yawimaya*, но в правильной колоде пользы от них будет не меньше. Так что ждите возвращения огня.

Thirst for Knowledge —



по словам того же Зви, это лучший способ тянуть карты для синих со времен *Fact or Fiction*.

Leonin Skyhunter — существо 2/2 и летает, всего за 2 маны. Может, на фоне *Wild Mongrel* и не очень впечатляет, но я бы запомнил эту карту.

Solemn Simulacrum —



очередная карта с *Magic Invitational*. Ее автор — Jens Thoren, победитель прошлогоднего турнира. Налицо типичное преимущество по картам, ею создаваемое. Играть будет.

Тенденции нового времени в Standard Constructed

Итак, *Odyssey*-блок покинул нас. Не будет больше ни *монгтелей*, ни *психатогов*, ни *аппи-валов*. *Wake*, *Psychatog*, *UG-madness* — все это в прошлом. Экзотические слова *madness*, *flashback*, *threshold* теперь можно услышать только от игроков *Extended*. Что же будет?

Для начала — остались *гоблины*. Уж очень хорошие карты достались им в *Onslaught*-блоке. В черном цвете все тоже неплохо — агрессивные *зомби* или неторопливый *контроль*, что вам больше нравится. *Astral Slide*, хоть и изрядно помятый, но все же живой, по-прежнему маячит на горизонте. Бело-синий контроль, крас-

Лучшие 10 карт Mirrodin для Standard Constructed



"Игромания" никогда не стоит на месте. Журнал растет, рубрики меняются, а вместе с этим возникает вопрос: каким образом можно сделать наш журнал еще лучше? За помощью мы решили обратиться к вам — нашим читателям. Предлагаем вам заполнить две анкеты, ответив на несколько простых вопросов. Первая анкета поможет нам узнать больше о нашей аудитории, а вторая — от компании "Саргона" — развить и улучшить рубрику "Вне компьютера".

Заполнив анкету и отправив ее по почтовому адресу редакции, вы получите шанс выиграть один из замечательных призов, предоставленных компанией "Саргона" специально для участвующих в анкетировании. Призы определяются случайным образом. Первые 100 пришедших в редакцию анкет мы сложим в черный цилиндр, хорошенько перемешаем и извлечем на свет божий ровно 10 конвертов. Это и будут призовые письма. Что получат победители? Тут есть два варианта.

Первый вариант: базовый игровой набор *Magic: The Gathering*, а также фирменная футболка и коврик для мыши с символикой *Magic: The Gathering*.

Второй вариант: комплект из трех базовых игровых наборов: *Magic: The Gathering*, *WarCry* и *WarHammer 40K*.

Какое именно письмо какой приз получит — также будет определено в случайном порядке. Кроме того, КАЖДЫЙ из десятизерых призеров получит стилизованный постер-календарь на 2004 год.

ОТ "ИГРОМАНИИ"

Поставьте крестик в пустом квадрате напротив вашего варианта или напишите текстовый комментарий в графе.

- Ваш пол:
 - мужской ☐
 - женский ☐
- Ваш возраст: _____ полных лет
- Ваше образование:
 - неполное среднее ☐
 - среднее ☐
 - неоконченное высшее ☐
 - высшее ☐
- Ваше семейное положение:
 - женат/замужем ☐
 - холост/не замужем ☐
- Есть ли у вас дети до 16 лет?
 - нет ☐
 - один ☐
 - два ☐
 - три ☐
 - четыре и больше ☐
- Сколько человек в вашей семье, включая вас? _____ человек
- Ваша занятость:
 - работаю ☐
 - не работаю ☐
- Ваш социальный статус:
 - школьник ☐
 - студент ☐
 - служащий ☐
 - рабочий ☐
 - специалист ☐
 - руководитель ☐
 - домохозяйка ☐
 - безработный ☐
- Есть ли у вас сотовый телефон?
 - да ☐
 - пока нет ☐
 - есть, несколько ☐
 - нет, но планирую купить ☐
- Есть ли в вашей семье автомобиль?
 - нет ☐
 - да, отечественный автомобиль ☐
 - да, импортный автомобиль ☐
 - и отечественный, и импортный автомобили ☐
- Ездили ли вы за границу?
 - нет ☐
 - были деловые поездки ☐
 - были туристические поездки ☐
- Как вы проводите свободное время?
 - в ресторанах и клубах ☐
 - в театрах или в кино ☐
 - на дискотеках ☐
 - в спортивных клубах ☐
 - в интернет-кафе ☐
 - другое ☐
- Пользуетесь ли вы интернетом?
 - да ☐
 - нет ☐

ОТ "САРГОНЫ"

1. Как давно вы играете в Magic: The Gathering?

- меньше 1 месяца ☐
от 1 до 6 месяцев ☐
от 7 месяцев до 1 года ☐
от 1 года до 2-х лет ☐
более 2-х лет ☐
не играю ☐

2. Как вы узнали о Magic: The Gathering?

- от друзей ☐
от продавца в магазине ☐
из публикаций в "Игромании" ☐
из публикаций в других журналах (каких?) ☐
другое ☐

3. Есть ли в вашем городе клуб настольных игр (коллекционные карточные игры ККИ, настольные ролевые системы, игры с миниатюрами)?

- да ☐
нет ☐
не знаю ☐

4. Как часто вы посещаете клуб ККИ?

- несколько раз в неделю ☐
1 раз в неделю ☐
2-3 раза в месяц ☐
1 раз в месяц ☐
реже, чем 1 раз в месяц ☐
не посещаю ☐

5. Играете ли вы в официальных турнирах?

- да ☐
нет ☐

6. В какие еще коллекционные карточные игры вы играете?

- A Game of Thrones CCG ☐
BattleTech ☐
Harry Potter ☐
Legend of the Five Rings ☐
Lord of the Rings TCG ☐
Magi-Nation ☐
Middle-Earth ☐
Pokemon ☐
Star Wars TCG ☐
The 7th Sea CCG ☐
Vampire: The Eternal Struggle ☐
WarCry ☐
Warhammer 40000 ☐
WarLord ☐
Warlord: Saga of the Storm ☐
Война ☐
Другие (какие?) ☐

7. Совершаете ли вы покупки в российских интернет-магазинах?

- да ☐
нет ☐
собираюсь в ближайшее время ☐

8. Какие еще газеты или журналы вы читаете?

- ☐
..... ☐
..... ☐
..... ☐

ВАШ АДРЕС

Дабы мы могли вручить вам подарки в случае, если вы окажетесь одним из призеров, нам требуется точная информация о вас. Пишите, пожалуйста, печатным почерком и разборчиво:

Ф.И.О.

Почтовый индекс

Адрес

Если у вас нет паспорта и при этом вы живете не в Москве или ближнем Подмосковье, то напишите ФИО того, кто, имея паспорт, сможет получить приз на почте за вас:

Заполненные анкеты отправляйте по адресу: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". На почтовом конверте не забудьте сделать пометку "Анкета".

Анкеты будут приниматься до 31 января 2004 года включительно. Итоги анкетирования и розыгрыша призов среди участников будут подведены в мартовском (№4) номере "Игромании" за 2004 год.

но-зеленый уничтожитель земель, белая агрессия — все эти колоды только сейчас поднимаются в полный рост. Остальное покажет время.

Но есть кое-что, о чем можно уверенно сказать даже сейчас. В новом типе будет много артефактов. Почти в любую колоду найдется два-три таких, которые бы ее прекрасно дополнили. Причем собирать новую колоду, не учитывая такие карты, как Isochron Scepter и Oblivion Stone, будет по меньшей мере глупо. А есть еще такие скрытые от внимания звезды, как Extraplanar Lens, Leonin Sun Standard или Loxodon Warhammer. А следовательно, и ответы на артефакты тоже будут в избытке. Naturalize, Annul, Viridian Shaman — самые простые варианты.

Еще хотелось бы отметить некоторую инерцию мышления, которой подвержены даже самые великие умы. Карты нового формата надо оценивать по новым критериям, а не сравнивать с уже ушедшими. Хороша ли та или иная карта именно сейчас и именно в этой колоде? Как говорил один умный человек, "мы строим колоду, чтобы выиграть завтрашний турнир, а не вчерашний!"

Да, Cursed Scroll и Empyrial Armor были очень хороши в свое время. Но так ли они хороши сейчас? Насколько близки новые карты к своим старым прототипам? Будут ли они определять новый формат или лишь удачно дополнят одну-две колоды? А может, они слишком сильны, и теперь весь формат будет строиться вокруг них?

Если бы можно было ответить на все эти вопросы сейчас — то "Магия" была бы подобна шахматам. Все ходы просчитаны заранее, а результат лишен элемента случайности. А так — метагейм покажет.

Последние слова

Завершая обзор, хочу привести слова некоторых не совсем неизвестных в нашей стране магов. Всем я задавал один и тот же вопрос — "Что вы думаете о Mirrodin?".

Даниил Лантухов: "После драфтов на Onslaught-блоке любой формат кажется мне интересным. Что же касается Standard Constructed, то пока рано делать выводы."

Евгений Идзиковский: "Limited выглядит весьма интересным. Для Standard Constructed много сильных карт. Достанется даже Extended и Type 1. Общее впечатление положительно."

Александр Страхов: "Пытаюсь собрать интересную колоду, но слотов каждый раз не хватает!"

Рустам Бакиров: "Для Constructed сет, как мне кажется, исключительно интересный. Получится ли в результате интересный сбалансированный формат, сказать не берусь (да и никто, наверное, не возьмется), но возможности открываются большие. Некоторые карты (Chrome Mox, например) даже наводят на мысль о запрете. Для Limited наблюдаем ухудшение. Драматическое уменьшение количества цветных карт уменьшили (почти до полного исчезновения) ценность таких понятий, как сигналы и необходимость собирания колоды с осмысленной мана-базой. Падение числа и качества существ тоже, как мне кажется, не идут формату на пользу. Хотя, возможно, по мере осмысления игроками нового формата ситуация улучшится."



Лично мне новый сет нравится значительно больше, чем тот же Onslaught или Odyssey. Может, просто потому, что он — новый. Как всегда, открываются новые перспективы во всех форматах. Это уже само по себе хорошо. И еще столько карт, так похожих на другие, из далекого прошлого! Надеюсь, что вам он тоже придется по душе. А пока читайте бесценный FAQ и спойлер и изучайте сканы карт, которые выложены на диск. Удачи в новом блоке! ■

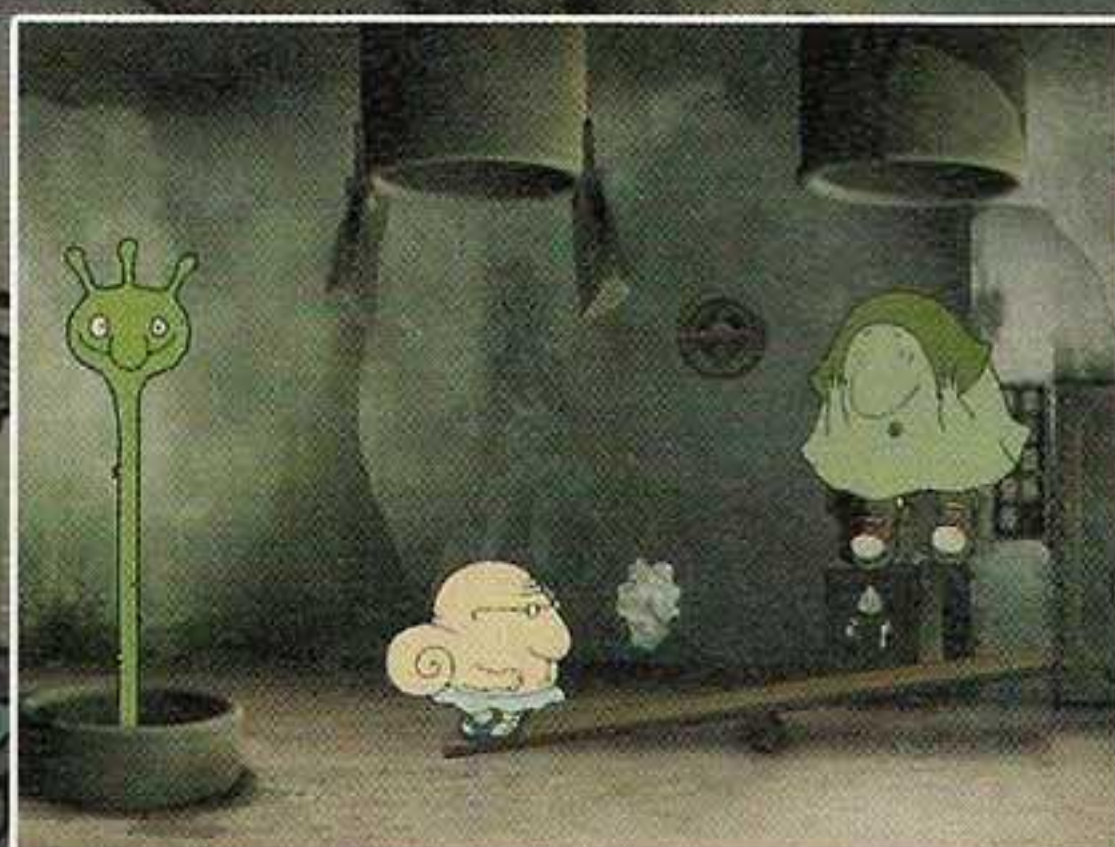


ИГРОМАНИЯ

- Концептуальная графика и уникальная художественная анимация.
- 39 квестовых сцен в рамках единого нелинейного сюжета.
- 45 оригинальных персонажей.
- 8 аркадных игр.
- Атмосферное звуковое и музыкальное оформление.

Компьютерная игра **Ивана Максимова**

ПОЛНАЯ ТРУБА





Геймер

Богат, красив и сложен русский язык. Много в нем существительных, прилагательных и глаголов. И только один недостаток. Увы, многовековая славянская

культура породила до обидного мало слов, пригодных для приветствия одного человека другим. Собственно, кроме "здравствуй", "привет" и многочисленных однокоренных вроде "здря", "прю", "здорово, баклан" и т.п. выбирать особо не из чего. А "Почту" между тем надо писать ежемесячно. И также ежемесячно говорить вам, привередливые мои, нечто незаезженное, свежее и жутко оригинальное. Просто устал выкручиваться. И потому, учитывая прошлые заслуги, прошу господ читающих зачесть мне этот абзац вместо приветствия. В следующий раз отработаю по полной.

Теперь о пустяках. Почта в этот раз получилась жутко интересная. Подняты важные проблемы, внесены полезные предложения и, — не поверите, — где-то в дебрях текста затерялась одна смешная шутка. Особое внимание прошу обратить на письмо номера. Подсчитав количество писем, где тысячи Нео без цели и смысла колошматят агентов Смитов, я решил все это дело систематизировать и с этого номера официально аносирую мини-конкурс по самостоятельным сценариям во вселенной "Матрицы". Требования простые — идея не должна противоречить сюжету всех трех частей фильма и не может превышать тысячу знаков без учета пробелов. Не исключено, что авторы особо выдающихся сценариев получат ценные призы — например, официально локализованную версию игры Enter the Matrix. Дерзайте!

Письмо номера

Заводной Нео

Привет, Геймер. Помнишь, ты призывал придумывать сценарии для Матрицы? Я придумала! (ура уже кричишь?) Мой сценарий начи-

нается в настоящее время. Представь себе, что ядерная война все-таки случилась! Буш-младший обкурился с Моникой Левински и спустил на Россию все свои боеголовки. А мы ему тоже спустили на голову наши боеголовки! В общем, все люди и животные на Земле умерли! Кроме одного огромного суперкомпьютера, созданного в секретной лаборатории закрытого города Далеконаходищенска. Этот компьютер обладает искусственным интеллектом, но не в том смысле, как это понимают фантасты. Его интеллект — слепок с разума обычного человека, как бы его разумная копия. И таких копий в компе изначально было десяток. То есть тела хозяев давно мертвы, а их разум живет в компьютере! И эти товарищи решили вернуть себе жизнь. Сэмулировать ее с помощью компьютера. Воссоздать весь набор ощущений — движение, дыхание, осязание и — хи-хи — даже секс! Прикинь? Эти люди (их мог бы быть всего один — создатель компьютера) создали внутри компа огромный мир, идентичный реальному и ограниченный только объемом памяти и частотой центрального процессора!

А потом эти люди научились делать копии самих себя с изменениями в сознании — то есть у них были дети! И так они расплодись. Потом придумали мыслящих роботов (попробуйте придумать таких в 100% реалел), а те, не зная, что на самом деле не существуют, замочили всех людей! И Нео, и Тринити, и толстяк Морфеус на самом деле программы — измененные копии далеких создателей суперкомпьютера! У них никогда не было и не могло быть тел! И это объясняет фокус с ложкой, постоянное восстановление Сиона и то, как Нео отключил в финале роботов!

Вика С. (vikushka123@mail.ru)

Геймер

Сила! Вот это я понимаю, разворот творческой мысли и полет девичьей фантазии! Даже "хи-хи-секс" в наличии имеется! Без сомнения — это лучший и самый масштабный вариант развития событий "Матрицы" из всех присланных за последнее время. Мои искренние поздравления Виктории, чье имя, как, наверное, все знают, означает безоговорочную победу. Мы искренне надеемся, что поток высококачественного народного творчества не оскудеет, а наоборот — преумножится и разорвет мой почтовый ящик на тысячу маленьких килобайт.

Закончив с торжественной частью, хочу, как всегда, надудолить немного дегтя в цистерну с бензином. К примеру, меня немного корбит резкий переход от "все умерли" к суперкомпьютеру. Откуда, спрашивается, он взялся? Я понимаю, что секретный объект и все такое, но в хорошем сценарии должны быть предпосылки, намеки и послы, которые потом неизбежно выскакивают в финале, а все зрители обалдевают — мол, как это мы сразу не догадались!

Согласитесь — чтобы создать такой суперкомпьютер, одной гениальности мало. Нужны годы и поколения разработок, плюс соответствующая база знаний. Из воздуха ничего такого не нарисуеться... Если, конечно, не учитывать инопланетный артефакт! Тот самый, что был найден в

месте падения Тунгусского метеорита! Умиравший пилот поведал благодарному человечеству, что в сем артефакте единственное спасение рода людского, что он вез им послание от высшего разума и что стрелять по летающей тарелке из дробовика по меньшей мере подло. Концептуальную хреновину, получившую название "Ковчег", передают на исследование в лабораторию Далеконаходищенска, и там смелые молодые ученые выясняют, что, оказывается, это не что иное, как супер-хранилище разумов! Далее непосредственно перед актом агрессии (кстати, "спустить боеголовки" вполне могли наши воюки) один хромоу, но очень хитрый молодой ученый догадывается, что на самом деле нужно сделать с "Ковчегом". Пользуясь неограниченными госсредствами и кассой взаимопомощи, он копирует в "Ковчег" разумы людей разных национальностей...

Далее все как описала Виктория, плюс в финале, когда человекам совсем придет пипец, могут прилететь пришельцы и увезти подотчетный артефакт на апгрейд! Братьям Ваховски — сорок отжиманий, да?

Письмо №1

Вжик-вжик-вжик — уноси готовенького...

Мой вам привет, уважаемый товарищ Геймер и товарищ Катя. Вот, решил написать вам мессагу, раз уж столько времени покупаю ваш магазин. Журналом очень доволен, как оформлением, так и содержанием. Денег не жалко, честное слово. Но, как заядлый и давно не зеленый рапирист, не могу понять, почему никак не выпустят симулятор фехтования! Всякой спорт-байды — моря разлитые, а этого нету :-((. Да, в некоторых ролевиках делали что-то "типа", но это всегда просто щелчки по левой кнопке мыши и "комбо-уколы" на мониторе. А я хочу полноценный fencing-sim, с выпадами, защитами и т.п. Может, у вас кто-нибудь знает об этом чуде? Я весь инет перерыл, но... ничего. Жду ответа, ваш благодарный читатель

Kalkin (ambermail@yandex.ru)

Геймер

Увы, кроме незабвенных Pirates!, иже с ними и недавних "Пиратов Карибского моря" ничего припомнить не могу. Мир компьютерных игр действительно беден на хардкорные fencing-симуляторы. И это притом, что идея, на мой взгляд, вполне дееспособна. Более того — лежит на поверхности кверху пузом и требует талантливой реализации.

Не хочу отнимать у комрада Kalkin лавры первооткрывателя, но, поразмыслив на досуге, пришел к интересному решению. Суть в том, что делать симулятор шпагопротыкания в режиме реального времени не стоит. Это прекрасно понимал еще дедушка Мейер, творя своих "Пиратов". Увы, при "реалтаймовом" подходе все схватки будут завязаны на реакцию и умение игрока стремительно попадать по комбинациям клавиш. В лучшем случае может получиться подобие Mortal Kombat со скучноватым антуражем. При этом автоматически уменьшится количество возможных ударов (все клавиши не перенажимаешь), скукожится простор для выбора стратегии боя (думать-то когда?), и вообще все это дело стремительно скатится к банальной аркаде, а не к симу.



Братское ритуальное самопожертвование непримиримых врагов во имя ИГРОМАНИИ (From Xel' Naga с приветом). Прислал AICE (a1ce@mail.ru)

Я со своей стороны предлагаю исключительно пошаговый режим боя. Как на незабвенных Combats.ru, только с большим количеством вариантов удара, строгим уклоном в правдоподобную симуляцию и одним-единственным видом оружия — рапирой. Как вариант, можно накрутить разного рода фенечки — вроде системы чемпионатов, выбора веса, длины и "приколистости" рапиры. В конце боя можно проигрывать ролик, где все сделанные в пошаговом режиме ходы красиво отрисуются в реальном режиме времени. Хитрые программисты, без сомнения, добавят в игру пасхальное яйцо, включающее "всамделишные" ранения и кровь, а сторонние команды немедленно выпустят аддон, превращающий игру в симулятор дуэлей. Озвучку поручим Михаилу Боярскому...

Письмо №2

Маде ин...

Привет, ЛЮБИМАЯ "ИГРОМАНИЯ"! Геймер, Катя, мое почтение. Давайте сразу к делу. В той графе, в которой вы пишете разработчика игры, не мешало бы указывать страну разработчика. Всего пара лишних букв поможет быстрее запомнить, в какой стране делают лучшие игры (я считаю, в России). Названия всех разработчиков на английском языке, и не поймешь, кто, чего, откуда, только уже знающий человек может определить, в какой стране создана игра... Удаляюсь...

С уважением, Koloka... (kolok@bk.ru)

Геймер

В общей своей формулировке идея хороша. И без всякого сомнения патриотична. Ибо всяк сверчок знает, что тетрис придумал Пажитнов, а на шестке игровой индустрии не последнее место занимают отечественные программисты. С другой стороны, факт пропечатки страны-производителя как показателя качества и профпригодности конечного продукта меня лично корбит. "Товар" должен говорить сам за себя. Наши, истинно российские игрушки спутать с креативом неславяноговорящего населения чрезвычайно сложно. Точно так же, как и принять японскую ролевуху за классический квест.

Главное же мое соображение заключается в том, что в любом, даже самом кратком обзоре игры, произведенной вне "юнайтед



Сваяла пару рисунков под впечатлением от фильма. За Игроманию!
ТАНЯ (taiya@mail.ru)

стейтс оф америка", злорадные авторы "Игромании" непременно укажут на отечественное происхождение проекта без всяких напоминаний со стороны патриотов-редакторов. То есть писать дополнительно страну-производителя — значит плодить избыточную информацию. А нам оно надо?

Письмо №3

Голова профессора Пентиума

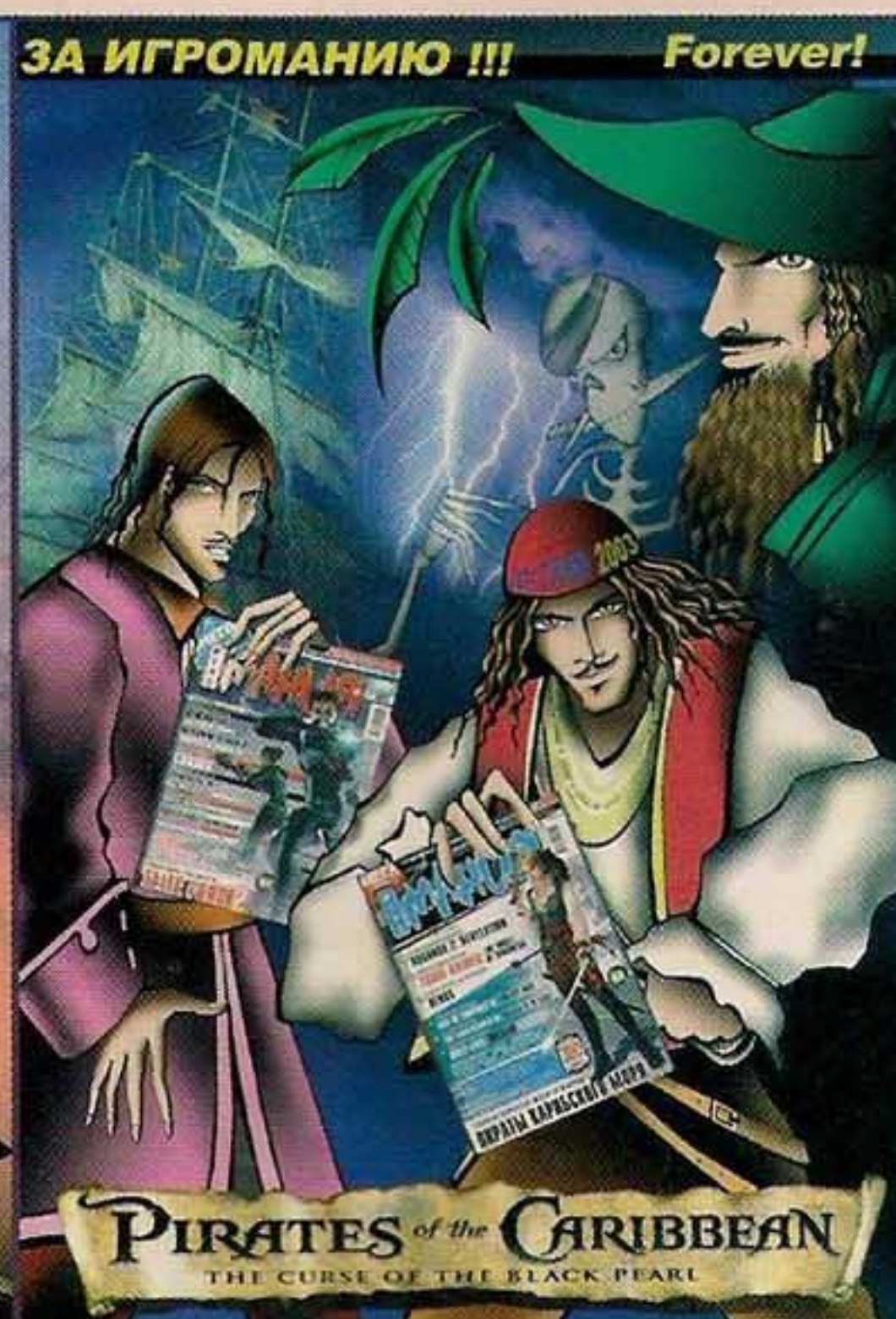
Вот вы все говорите, что человек использует 3% мозга. Ни фига! А подумайте, сколько у человека фоновых задач! Удержание равновесия, системный монитор, антивирус (хотя вирус WinСПИД все равно лечить не умеет), да и вообще вчерашняя пьянка отбирает 50%! Так что мы еще посмотрим, кто выиграет: Pentium 10 или голова профессора Дюуэля.

EvGenius (evgenius2k3@mail.ru)

Геймер

Весьма здравая мысль. После вчерашней теплой встречи с давно не виденным двоюродным братом я на практике могу ощутить, какая ничтожно малая часть моего и без того не слишком богатого серым веществом мозга занята написанием "Почты". И как много умственных усилий, оказывается, отнимают у человеческого организма простые моторные функции. А ведь еще остаются такие важные задачи, как моргание левым глазом, чесание правой лопатки и меланхоличное посвистывание сквозь зубы.

С другой стороны, как правильно подсказывает мне коллега Дионис, в компьютере также существует целая масса задач, подзадач и разного рода неотложных безобразий, которые незаметно выполняют-



ся, пока мы с вами лупцуем кваковских ботов. Для вящей наглядности попробуйте нажать в Windows XP комбинацию клавиш Ctrl+Shift+Esc и выбрать затем в открывшемся окошке закладку "Процессы" (в английской версии — Processes). Если я все пересказал правильно, строгому читательскому взгляду должен открыться длинный список запущенных в данный момент "сервисов" (спасибо Дионису).

Дабы прояснить вопрос окончательно, предлагаю небольшой конкурс. Тому читателю, который сможет четко и понятно рассказать, что такого умеет человеческий мозг — и чего не умеет и, главное, никогда не сможет кремниевая микросхема, я соображу классный приз. Какой конкретно — пока точно не знаю, но точно скажу, что отдавать его мне будет невыразимо жалко, ибо вещь, без всякого сомнения, ценная. Просьба в поле "тема" письма указывать строчку "Голова профессора Пентиума".

Письмо №4

Любов-морков

Здоров, Геймер... Я бы хотел поговорить на давно забытую, но до сих пор актуальную и разностороннюю тему. Тема эта — "комп или девушка". Дело в том, что раньше, да — именно раньше у меня был очень хороший друг, возможно, даже самый лучший... Так вот, мы с ним все время общались, вместе играли по сетке, обсуждали игры, запоем читали "Манию". Все было прекрасно. Но... Как всегда, появляется одно маленькое "но" и... И вот теперь я совсем не уверен в том, что тот друг мне является лучшим, да и вообще — друг ли он мне теперь? Я не уверен. Совсем не уверен. И в этом "виновата" девушка. Этим летом мы с ним разъехались (он — в деревню, я — на археологическую практику). А когда созвонились в конце лета, то оказалось, что он по-серьезному влюбился, да так, что теперь кроме НЕЕ для моего друга просто никого не существует. Ему неинтересно теперь играть, он даже не геймер. На компе он токо музыку гоняет, и все.



Карта, на которой должны играть настоящие игроманьяки! Краснов Игорь (lgokrasnov@yandex.ru)

Мне не звонит. Мы с ним очень мало общаемся. Да к тому же перестал покупать ваш журнал... Это он-то?! Раньше он "Манию" за три дня прочитывал, а теперь??? "А зачем она мне???" — отвечает он. Вот такая вот история. Не знаю, что теперь и делать. Я, конечно, все понимаю, любовь там и все дела, но зачем же бросать игры, комп, буквально все. Он теперь коренным образом изменил свою жизнь. Я его не узнаю. Другой человек. Что, что мне сделать? Подскажите, я хочу вернуть себе друга, вам — читателя, а общественности — геймера.

Ваш постоянный читатель, чисто геймер.

Zloi V@mpir[e] aka FabrisOFF
(dammitroad@74.ru)

Геймер

На самом деле все просто. Девушку — повязать и сдать в милицию за акт насильного охмурения. Друга изолировать, воду и пищу не давать, пока он — поросенок эдакий — не начнет дружить и играть в компьютерные игры. Все попытки хождений "налево" пресекать сеансами электросудорожной терапии. Письма с воли сжигать у него на глазах, при этом злобно глумясь над нарисованными сердечками и помадными поцелуйчиками. Чтобы конкретизировать процесс лечения, следует ежедневно, залепляя веки лучшего друга скотчем (чтоб не моргал, гад, и не мог глаза закрыть), транслировать по большому экрану рекламный ролик "Zloi V@mpir[e] aka FabrisOFF — твой лучший товарищ!!! Играй в игры — а то хуже будет!!!". И так далее и в том же духе. Есть очень большой шанс, что в финале пациент раскается, повинится за все те подлости, что он учинил комраду, и будут они жить долго и счастливо.

Тем не менее, остается еще один маленький шансик, что спасаемый нами товарищ пагубному своему увлечению девушками не изменит. Что несмотря на все наши усилия он продолжит бегать за юбками, целоваться в подъезде и высчитывать дни до отъезда ее родителей на дачу. Что, не дай бог, — решит жениться и завести детишек. Как поступить в этом случае, я просто затрудняюсь ответить. Единственный вариант выглядит так ужасно, что я с трудом могу обратить сию чудовищную мысль в слова.

Как бы жутко это ни звучало, но тебе, видимо, придется на время проникнуть в сферу интересов утерянного друга. Для начала преодо-

лей естественное неприятие и познакомься с какой-нибудь симпатичной девушкой. Урви пару часиков у любимых КИ и своди ее в кино, на дискотеку и опционально — в кафе (деньги, увы, придется взять из тех, что были отложены на покупку лицензионного Doom III). С открытой душой и ясными глазами наври этой коварной особе с три короба всякой чуши про лямур-амур-бонжур. Сделай все, чтобы завязать долгосрочные прочные отношения. Будь крепко сердцем и грей внутри себя мысль о неизбежном триумфе. Далее — дело за твоим другом. Позвони ему и предложи совместный поход на природу, в кино, на рыбалку или, если позволяет возраст, — попить кока-колы у подъезда. Познакомь его со своей спутницей, а сам тщательно изучи объект, послуживший "казус белли" всей нашей тайной операции. Постарайся, чтобы подобные выходы — "пара на пару" — случались чаще. Будет совсем здорово, если ваших визави удастся подружить. Помни, что геймер в твоём друге умер не до конца, и нужно время, чтобы вновь вытащить его наружу. Не спеша, терпеливо и деликатно заводи с ним разговоры о былых геймерских подвигах. Как бы невзначай расскажи о новых компьютерных играх и как бы между прочим процитируй избранные фрагменты из игроманских обзоров. Рано или поздно его истинная сущность даст о себе знать, и на почве общих интересов вы непременно соедините свои горячие геймерские сердца. С девушками же после достижения желаемого лучше всего будет поступить по-рыцарски. То есть честно и благородно наплесть чего-нить о том, что мол, уезжаем навсегда, в археологическую экспедицию, и вообще дел столько разных — некогда с вами по киношам шлендарить...

Письмо №5

Бу-бум-бумер

Добрый день. Без длинных предисловий хочу сразу перейти к делу. Недавно я посмотрел новый русский боевик под названием "Бумер". Очень качественное и атмосферное кино со лживым подтекстом, извращенной моралью и, надо признать отличной музыкой. И тут — емае! Я узнаю, что по этому г... делают компьютерную игру. Я еще понимаю кинофильм "Брат". Там хотя бы все было честно — если ты бандит, то сдохни. Главный герой утверждал очень простую, но честную и всегда правильную мораль — о том, что убивать, грабить и насиловать на самом деле ни фига не романтично. А тут? И еще этот зализанный вазелином сериал "Бригада"! Давайте все в бандиты подадимся! А тех, кого не примут по состоянию здоровья или из-за моральной стойкости, будем грабить, насиловать и убивать! Супер! И игру про все это сделаем!!! Главное — программистам успеть все там нарисовать до того, как их ограбят и изнасилуют в особо извращенной форме. Иначе как же работать?

ЛЮДИ! Откройте глаза! Что вы смотрите и кому вы сопереживаете? Пинка под зад этим режиссерам, в чьих сценариях наглые гады становятся храбрыми и лихими героями! Представьте на секунду, что они разводят на бабки не каких-то "жадных" дальнбойщиков — а ВАС! Что девушка, которую затаскивают в джип и лапают оборзевшие братки, — ваша сестра, жена, невеста! Что тогда вы будете делать? Побежите к "продажному" милиционеру? К тому, которого лжец режиссер обрисовал как взяточника и пьяницу? К тому, кто, рискуя своей жизнью, будет решать ваши проблемы?

Я не хочу хвалить нашу милицию, так как проблем там, конечно же, много. Но с другой стороны — зачем делать игры, прославляющие бандитов? Зачем говорить нам, молодежи, что это круто? Зачем врать?

iCOOL==DAD (daddy768@rambler.ru)

Геймер

Злое какое-то письмо. Определенно, у человека наболело, нагноилось и вот так вот вылилось на страницы нашей "Почты". А по главному тезису — я лично солидарен. Нафиг бандитов и нафиг такое кино, где круто быть подонком. Таких "робингудов" нам не надо, и вор должен сидеть в тюрьме, а убийца еще где подальше.

Но в то же время воротить нос и строить брезгливые рожицы не хочу. Ибо "Бумер" действительно произвел на меня впечатление. Как качественное, атмосферное и местами красивое зрелище. Также как и в свое время культовые "Брат" и "Брат 2". Действительно мощный и необычный саундтрек. Объективно качественная игра актеров и профессиональные постановочные трюки. Дерутся, убивают и калечат весьма убедительно. Жалко только, что в итоге хорошими оказались бандиты, а плохими — милиция и трудяги-дальнбойщики. Очень коварное искажение, я бы сказал. И это реальный минус фильма.

Что касается игры, то опять же, думаю, волноваться нечего. Проект, как мне подсказывает мой неизменный пессимизм, делается исключительно вдогонку к фильму. То есть главная ставка разработчиков — это одноименное с фильмом название, общий сюжет и саундтрек от группы "Ленинград". Пока список вкусоностей на этом заканчивается. Такие мелочи, как красивый 3D-движок, качественные модели и увлекательный геймплей, само собой, уже заявлены, но не продемонстрированы. Так что говорить о пропаганде бандитизма в КИ немного поспешно. Но, возможно, к этой теме мы еще вернемся после выхода игры.

Письмо №6

Молодые Боги

Всем аминь. Читал я тут на досуге вашу "Почту" и наткнулся на тему "Религия и Игры". Чего тут можно сказать. У каждой религии есть своя история, и любая религия получилась не сразу. Когда-то зародилось христианство, когда-то мусульманство, когда-то буддизм и т.д. Однажды мне стало интересно, как эти религии появились на свет. И я догадался! Их придумали такие же люди, как ты и я! И потому все старые религии не сочетаются с компьютерными играми.

Нам — геймерам — необходима своя собственная религия. Со своими богами, анти-



Миссия выполнена. Краснов Игорь (lgokrasnov@yandex.ru)

подами, ангелами и пророками. И я буду первым пророком! Буду проповедовать религию ИГРЫ! Пусть братья-геймеры поверят в великую — самую лучшую ИГРУ на свете, начав играть в которую, нельзя и не хочется остановиться! Это будет ИГРА, в которую никогда не надоест играть! Решение всех человеческих проблем! Великая цель, к которой нужно стремиться и достичь, играя в компьютерные игры. Тебя, Геймер, мы изберем апостолом. Будешь отделять праведных геймеров от читеров и кемперов! Амины! А плохих разработчиков, делающих плохие игры, ты будешь отправлять прямо в ад! Где ты их будешь все время критиковать по справедливости!

Пророк Вася (vasja_shest@pochtamt.ru)

Геймер

Я лично никаких религий не выдумывал. И в пророки записываться не собираюсь. Больно хлопотное и неблагодарное это дело. Опять же, в аду торчать придется...

Думаю, что идея собственной, исключительно геймерской религии особого смысла не имеет. Так — поприкалываться, похохмить, ханжей и тупиц подразнить — это пожалуйста. Но серьезно — ей-богу, не стоит. С такими вещами не шутят. Тем более что в таком виде религия пророка Васи выглядит как смесь наркотического бреда и агрессивной мании величия. Мощь и громогласность присутствуют, но проработанности и логики маловато. К примеру, я не совсем понял, как, играя в КИ, можно достичь "великой цели"? Тут, по-моему, не играть, а творить — то есть программировать, рисовать, сочинять музыку — надобно. А просто играя, на мой взгляд, ничего не создашь — кроме, конечно, геморроя размером с грецкий орех.

Кроме того, я не совсем догнал вопрос о вечности. Чего конкретно ждет почившего в бозе адепта религии "ИГРЫ" на том свете? И есть ли он — тот свет? Или все "ИГРА", и смерть в ней — лишь уровень? И как, кстати в эту схему укладывается ад? После того как кемперы и читеры отделяются от праведных геймеров — куда они деваются? И что делать людям, которые вообще не играют в игры? К какой категории их причислить?

И в конце концов, почему справедливая критика трактуется как нечто сродни бесчеловечной пытке? Я-то всегда предполагал, что мои злословия — мед на уши разработчиков...

Письмо №7

Страсти по геймеру

Пишу, возможно, не по адресу, так как в последнее время в "Почте" много болтовни, несмешных шуток и переливания из пустого в порожнее.

У меня вопрос, который со временем может перерасти в проблему. Я отец чрезвычайно одаренного и умного ребенка. В свои четыре года Олежка умеет бегло читать, писать, знает арифметику и основы компьютерной грамотности. С последней у меня и возникла заминка. Я иногда играю в компьютерные игры, и сын нашел одну из них на компьютере. Теперь оторвать его от ПК стало невозможно. Он все время играет, и заставить его заниматься чтением или музыкой стало практически

невозможно. Олег играет запоем, и это без всякого сомнения вредно как для его здоровья, так и для интеллектуального гармоничного развития. Что делать, я не спрашиваю. Просто, может, мой пример может предостеречь других родителей.

А.В. Смирнов aka D_Zeppelin
(Zeppelin@omsk_su.su)

Геймер

Возьму на себя смелость немного прокомментировать это письмо хотя бы потому, что "другим родителям", возможно, было бы интересно услышать еще одну точку зрения. Отмечу, что своих карапузов мне еще заводить рановато, и потому политическая позиция моя скорее основана на логике, нежели на жизненном опыте.

С одной стороны, постоянно играть в компьютерные игры, когда тебе всего четыре, — не есть хорошо. Зрение, аппетит, сон и стул могут кардинально испортиться. Потому гнев молодого папаша я понять в состоянии. С другой стороны, мне кажется, что такой заботливый родитель, как А.В. Смирнов aka D_Zeppelin, скорее выкинет компьютер, нежели позволит отпрыску угробить свое здоровье. То бишь свою беспомощность в данной проблеме автор письма немного преувеличил. Скорее всего, реальная педагогическая патология заключается в том, что Олег Смирнов предпочел КИ всем другим занятиям из ассортимента: музыка, чтение, арифметика. Винить его за это — просто смешно, так как, напомним, речь идет о ребенке, пусть одаренном, но прожившем на свете всего четыре года. И пусть первым kinetic в меня камнем тот, кто в его возрасте сделал бы другой выбор.

Безумной гордости вопреки возьмусь дать комраду D_Zeppelin один совет. Музыка и литература — это, конечно же, супер. Но может, иногда стоит спросить ребенка — чего бы ему, бедняжке, хотелось в этот отдельно взятый отрезок времени? Быть может, стоит на время отложить таблицу умножения и поиграть с ним — если не в компьютерную, то в какую-нибудь другую игру — как вариант, настольную? Ну или там в прятки, жмурки и пятнашки...

Мы в Сети

Геймер

Бросаем все и мчимся по ссылке номер шесть. Информативный и жутко веселый сайт, создатели которого, кроме всего прочего, прислали мне нецензурный, но забавный флэш-мультик. После такого — сами понимаете...

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

1. www.nvkz.kuzbass.net/lakmus/. Сайт о моих играх, сделанных на Game Maker'е. Час-



Посылаю саморучный рисунок, срисованный с обложки Готика II. Зацените!!! Дмитрий Новаковский (shlepnoga2003@mail.ru)

тое обновление + КРУТЫЕ игры. Игры небольшие, но очень интересные, к тому же практически все рассчитаны на игру вдвоем.

2. www.sonic13.narod.ru. Все о величайшей RPG всех времен и народов — "Готике" (Gothic)

3. <http://starci.nm.ru>. Сайт "СТАРцев", людей с покойного ныне форума "Игромании", объединившихся и основавших свой клан.

4. www.uoportal.ru. Молодой, развивающийся сервер игры "Ultima online". На сайте есть все, чтобы начать играть, вплоть до полного клиента! Хотите ввязаться в огромный мир Ультимы? Спешите...

5. www.bloodrayne.nm.ru. Все об игре BloodRayne: описание, обзоры, прохождение, читы, трейнеры, обои, скриншоты... и море КРОВИ!!!

6. www.pczone.nm.ru. Новости, обзоры игровых журналов и эксклюзивный раздел с фотографиями сотрудников "Игромании"!!!

Геймер

Собственно, что можно пожелать коллегам на прощание в последний месяц осени? Разве что здоровья и высоких температур в помещении — душевной теплоты близких, горячей солидарности друзей и уютного жара прогретого компьютерными играми процессора...

Инопланетные артефакты не выдумывал, сало не вымогал, на шпагах не дрался, игры не локализовывал, девчонок у друзей не отбивал, голову профессора Доуэля не программировал, попсовое кино не материл, в ад спускаться отказался и вообще вел себя просто отвратительно

Геймер

Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)



Анекдотический микс

Поступило предложение. Надо сделать так, чтобы картинки на порносайтах начинали грузиться снизу!

:)))

— Чем отличается хард от софта?

— Хард со временем становится меньше, быстрее и дешевле. Софт же со временем становится больше, медленнее и дороже.

:)))

— Может ли человек умереть от компьютерного вируса?

— Смотря чей компьютер он им заразит.

:)))

Мой компьютер постоянно обыгрывает меня в шахматы. Зато я всегда побеждаю его в боксерском поединке!

:)))

Если вы хотите избавиться от мух в своей комнате, надо всего лишь купить металлический кулер, заточить лопасти и намазать их медом.

:)))

Встречаются вирус и FAT.

— Привет, ты кто?

— Я? Вирус.

— А я AFT! То есть — TAF! То есть — FTA... Черт, совсем запутался!..

:)))

У программиста спрашивают:

— Не помнишь, сколько будет два в четвертой?

— (без запинки) Шестнадцать.

— А шестнадцать в четвертой?

— (без запинки) Шестидесять пять тысяч пятьсот тридцать шесть.

— Вот голова, ну ты даешь!!! Ну,

а три в четвертой?

— (после паузы) Нет, не помню точно. Дробное число получается.

:)))

Долгое время существовала гипотеза, что если миллион обезьян посадить за пишущие машинки, то по теории вероятности через некоторое время они напечатают "Войну и мир". Теперь, с развитием интернета, мы знаем, что это не так.

:)))

Встречаются два бывших одноклассника. Один — новый русский, а другой — программист. Первый спрашивает второго:

— Ну что, братан, как дела?

— Да вот, уже почти год сижу на "Яве", пишу всякие приложения.

— Ну ты крут! Впрочем, я тоже в этом году на Кипре две недели пробыл.

:)))

Электронная коммерция. Два еврея встречаются:

— Абрам, я слышал, ваше дело приносит хорошие деньги? Чем же вы занимаетесь?

— Открыли виртуальную гостиницу в Сети.

— Гостиницу? Так в ней же нельзя ни жить, ни спать, ни есть. За что же тогда брать деньги?

— За вход и выход.

:)))

Периоды зачатия инетчика:

1. Connect.

2. Download.

3. Disconnect.



4. UnZip (Estimated time: 9 месяцев).

:)))

Встречаются два программиста. Первый:

— Слушай, откуда у тебя такой классный велик?

— Да не поверишь. Сажу вчера на берегу, обдумываю новую программу, тут подъезжает ко мне такая красивая девушка на велосипеде, снимает с себя все и говорит: "Бери все, что хочешь". Ну, я и взял велосипед — зачем мне ее одежда?

:)))

Приходит программист домой, к нему подбегает кошка и начинает усиленно ластиться, лизать руку, мурчать. Жена, увидев это, спрашивает:

— Что это вдруг случилось с кошкой? Чего она руку-то лижет?

— Как чего? Мышкой пахнет...

:)))

Для тестирования новых версий программного обеспечения фирма Microsoft приглашает на работу полную дуру с кривыми руками, слепыми глазами и никогда не имевшую дело ни с какими компьютерами.

:)))

— "He" с глаголами пишется слитно или раздельно?

— Через пробел!

:)))

— Чем отличается джентльмен от джентльмена-программиста?

— Джентльмен всегда, на всякий случай, носит с собой презерватив, а джентльмен-программист — системную дискету.

:)))

— Простите, а сколько занимает Windows?

— Сколько находит — столько и занимает.

Загадки программистов

Юрий Нестеренко

<http://yun.comlife.ru>

Когда юзер Вася Чайников получает письмо, в котором ему обещают на халяву \$10000, он всегда следует изложенным там инструкциям. В результате на следующий день его адрес попадает еще в два спамерских листа рассылки. Сколько денег надеется получить на халяву Вася Чайников спустя три месяца?

Как скоро он станет потенциально богаче Билла Гейтса?

Согласно закону Мура, вычислительная мощность компьютеров удваивается каждые 18 месяцев. Каждая следующая версия продуктов корпорации Microsoft работает в полтора раза медленнее предыдущей.

С какой скоростью корпорация Microsoft должна выпускать новые версии, чтобы пользователи не заметили действия закона Мура?

Программистка Клава Мышкина в рабочее время ищет в Сети

кулинарные рецепты. Yandex дал ей 983 ссылки, а Rambler — 736.

Насколько Yandex вреднее Rambler для производственного процесса?

Программист Сидор Пентюхов пишет одну строчку кода за 30 секунд, а программистка Клава Мышкина — за 3 минуты. При этом Пентюхов делает одну ошибку на 15 строк, а Мышкина — 2 ошибки на 7 строк.

По чьей вине повиснет программа заказчика, если Мышкина пишет на Delphi, а Пентюхов — на ассемблере?

Рабочий день программиста Сидора Пентюхова — 8 часов. Из них два часа он потратил на обучение Клавы Мышкиной игре в Quake по сети, три часа на чтение электронной почты и посещение любимых сайтов, час на установление рекорда в Minesweeper, час на чай и час на перекуры.

Во сколько Сидор Пентюхов придет домой, если срок сдачи проекта — завтра?

Руководство по написанию пресс-релизов. V 1.1

Илья Ченцов

Постапокалиптический
Многопользовательский
Онлайновый

Часть 1. Глоссарий

I. Прилагательные

Новый
Первый
Оригинальный
Улучшенный
Захватывающий
Увлекательный
Потрясающий
Великолепный
Ураганный
Популярный
Нашумевший
Официальный
Экстремальный
Умопомрачительный
Искромётный
Нелинейный
Уникальный
Специальный
Эпический
Динамический
Современный
Продвинутый
Реалистичный
Походовой

II. Существительные

Игра
Хит
Блокбастер
Игрок
Враг
Создатели
Сиквел
Сериал
Продолжение
Множество
Шутер
Экшен
Стратегия
Сюжет
Система
Графика
Звук
Музыка
Движок
Геймплей
Локация
Элемент
Мир
Бой

ИП
ИМАХИД



LEGACY OF KAIN
— DEFIANCE —

HALO
МАТРИА

HALO

Издатель: Microsoft Games
Разработчик: Bungie/Gearbox Software



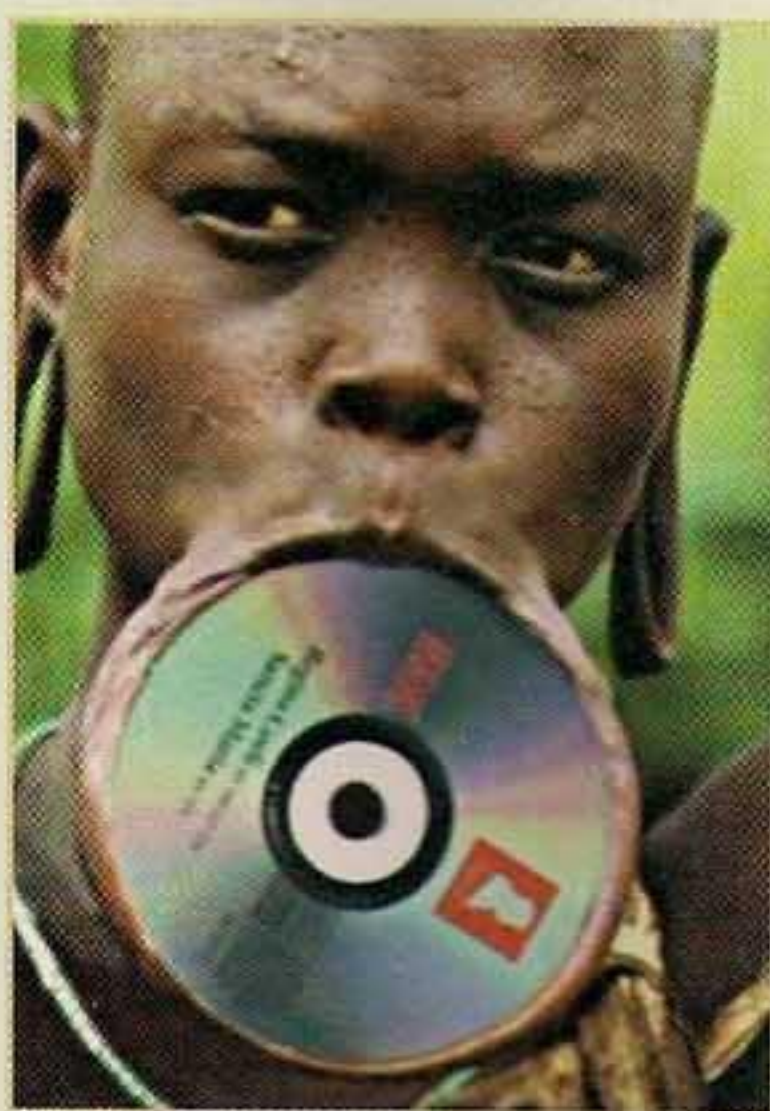
Восстановление справедливости

В двух предыдущих выпусках юмора мы опубликовали два отличных материала, но, к сожалению, не указали их авторов. Спешим восстановить вселенский баланс справедливости и сообщаем вам, что:

— Автором материала **“Краткий программистский разговорник”**, опубликованном в “Игромании” №10 за 2003 год, является **Юрий Нестеренко**.

— Автором теста **“Поражены ли вы интернетом”**, опубликованном в “Игромании” №9 за 2003 год, является **Алекс Экслер**.

Приносим этим замечательным авторам наши извинения!



Головоломка
Полигоны
Фэнтези
Киберпанк
Аниме

От всех существительных можно образовывать прилагательные, например, “игровой”, “сюжетный”, “мировой”.

III. Прочие части речи

3D
TnL
RPG
RTS
FPS
AI

Числительные, союзы, предлоги и так далее.

Глаголов старайтесь избегать, кроме разве что “представлять” и

Часть 2. Формулировки

Правда

Двухмерная графика
Двухмерная графика, персонажи состоят из треугольников
У персонажа видны только руки
CGA-графика
В игре присутствуют красные пиксели
Вся графика — 4 оттенка серого
Озвучка через PC-спикер
Каждое движение персонажа сопровождается противным писком
Игру можно запустить на компьютере, оснащенном модемом
Игра тормозит
В сиквеле исправлен один баг старого движка
Есть 3 спрайта героя, отличающиеся цветом
Есть 1 спрайт героя
Есть 3 спрайта врагов, отличающиеся цветом
Есть 1 спрайт врага, но зато он вставлен в каждый уровень в количестве 200 экземпляров
Враги передвигаются по кривой
Играть слишком просто
Играть слишком сложно
Игра не переведена
Игра переведена
В игре 5 уровней
В игре есть гоблины

В игре есть гоблины, и она тормозит

В игре есть роботы

В игре нет ни гоблинов, ни роботов
Дебильный сюжет
Очень дебильный сюжет, вызывающий опасение за душевное здоровье авторов
Предыдущая часть сериала была отстоем, о чем не преминули заметить все журналисты
Текст и графику делали трехлетние дети
Текст и графику делали сексуально озабоченные подростки
Текст писал алкоголик, нанятый за бутылку водки
Никто не придумал, что игроку делать
Клон Pong
Занудная игра
В игре есть меню
Персонаж может ходить
Персонаж может бегать
Персонаж может прыгать
Персонаж может стрелять
Персонаж не может стрелять
Персонаж может кричать на других персонажей
Персонаж может собирать предметы
Персонаж может использовать предметы

“предлагать”. Для описания сюжета данный глоссарий может быть расширен, но для описания “фич” игры его должно вполне хватать.

Что писать в релизе

3D (Z=0)
Полное 3D

3D-шутер
Оригинальное цветовое решение
Кровавая
Мрачная
Реалистичный звук грозных боевых компьютеров
Динамическая музыка

Увлекательный онлайн-режим

50-100 часов увлекательного геймплея
Улучшенная версия популярного движка X
Множество игровых рас
Уникальный дизайн главного персонажа
Множество принципиально различающихся врагов
Множество коварных врагов

Продвинутый AI противника
Игра, доступная каждому
Игра, бросающая вызов профессионалам
Поможет вам в изучении иностранного языка
Полная русская версия в переводе о/у Боблина
Более 4 огромных миров
Игра в стиле фэнтези, сюжет которой можно сравнить с творениями Толкиена (сравнивать можно по-разному...)
Увлекательная походовая фэнтези-стратегия в стиле Heroes of Might and Magic
Игра в стиле киберпанк, при создании которой авторы вдохновлялись такими шедеврами, как Blade Runner, Matrix и Ghost in the Shell
Оригинальный сюжет
Запутанный сюжет
Психологический триллер

Продолжение нашумевшей игры X

Увлекательная детская игра
Игра в стиле аниме

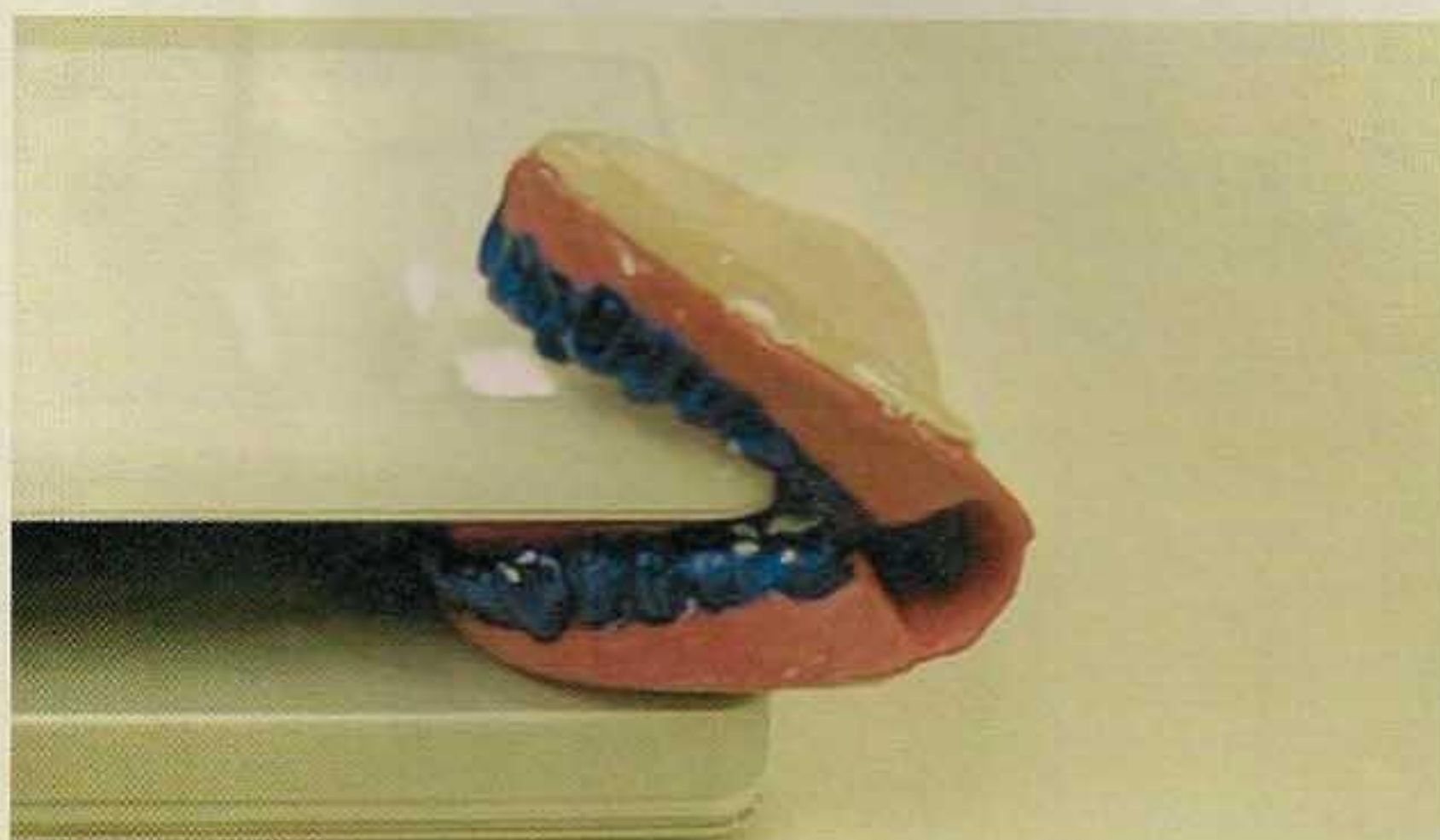
Искрометный юмор
Полная свобода действий
Классическая игра
Эпическая
Нелинейная
Экшен
Ураганный экшен
Реалистичная физика
Ураганный шутер
Оригинальная боевая система
Ураганный тактический шутер
С элементами стратегии
Великолепные головоломки

Часть 3. Пример

Компания XYZ представляет новую игру HyperPakman! Новый хитовый супер-мега-хит от создателей другой потрясающей игры с похожим названием!

HyperPakman — это классический постапокалиптический 3D-экшен в стиле аниме с элементами стратегии и оригинальным нелинейным сюжетом. В поисках ценных ресурсов главный герой отправляется на заброшенную планету. Никто из его предшественников не вернулся — и теперь герою, помимо основной задачи, предстоит выяснить, что с ними случилось.

- Ураганный динамический геймплей.
- Искрометный дизайн персонажа.
- Кровавые бои со множеством врагов.
- Уникальная боевая система.
- Продвинутый AI врагов.
- Множество увлекательных головоломок.
- Более 20 огромных миров.
- Оригинальное графическое решение для всех 3D-ускорителей.
- Динамическая музыка, отслеживающая настроение игрока. ■





ТЕСТ 39 ОГНЕННЫЙ ШКВАЛ

Огненный шквал осенних релизов застиг нас врасплох — куда бежать, во что играть, чему уделить ценные часы своего внимания? Кругом столько всего необычного, хитового и просто интересного. А вот-вот, глядишь, подтянется и тяжелая артиллерия вроде Max Payne 2... Так что наш нынешний "Тест" — как короткая передышка между бесконечными потоками новых игр. Читайте, думайте, отвечайте, а потом с новыми силами на амбразуры новых релизов!

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов. И к каждому вопросу прилагается от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из предлагаемых вариантов.

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на test@igromania.ru либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе "Участие в конкурсах".

Редакция желает вам успеха и победы!

БОРЬБА С ОШИБКАМИ

Для приведенных ниже вопросов и утверждений имеется несколько вариантов ответов. В каждом случае вам нужно отыскать **единственный ошибочный вариант**.

1 В игре Star Wars: Jedi Knight — Jedi Academy — великое множество различных NPC. Причем не просто "каких-то NPC", а персонажей, в "Звездных войнах" хорошо известных, например таких, как...

- А. Люк Скайуокер
- Б. Кайл Катарн
- В. Тэвион
- Г. Джабба Хатт
- Д. Чубакка

2 Игра Lionheart: Legacy of the Crusader отличается от большинства классических RPG тем, что в ней можно встретить реальных исторических личностей вроде...

- А. Шекспира
- Б. Кортеса
- В. Сервантеса
- Г. Шейлока

Д. да Винчи

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика "Теста". Два вопроса, к каждому пять вариантов ответов, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

3 Игра Freedom Fighters начинается с того, что войска великого и могучего СССР входят в Нью-Йорк. Комендантский час, комсомольские дружины на улицах, военные патрули у Статуи Свободы... А возглавляет весь контингент советских сил в Америке генерал с исконно русской фамилией...

- А. Ivanov
- Б. Petrov
- В. Tatarin
- Г. Uzbek
- Д. Kempinski

4 Republic: The Revolution — трагическая сага о погибшей советской империи и судьбе маленького осколка огромного СССР, стране, в которой правит беспощадный диктатор по имени...

- А. Судаков
- Б. Пескарев
- В. Карасев
- Г. Щукин
- Д. Лещенко

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является приведенное утверждение правдой либо же, наоборот, — ложью.

5 В HALO: Combat Evolved наш персонаж может посидеть за рулем огромного числа различной техники — джипов, глайдеров, танков и так далее. Увы, игра позволяет управлять только техникой земного происхождения.

А. Так и есть.

Б. Вовсе нет — иногда можно порулить даже инопланетными блюдами.

6 В "Операции Silent Storm" вы руководите отрядом из нескольких оперативников. Но, несмотря на постоянные перестрелки, никто из них... не может погибнуть. По правилам игры, получив критические ранения, персонаж просто на время "отрубается"

КЛЮЧ НА СТАРТ



Тем пятерым счастливым, что дадут правильные ответы на наш коварный "Тест", в качестве награды будут торжественно вручены DVD-коробки с игрой Firestarter — экшеном, который по количеству крови на экране может сравниться разве что с культовым Mortal Kombat, а по количеству монстров на одном уровне — с легендарным Serious Sam.

Призы на конкурс любезно предоставлены компанией "Руссобит-М".

и приходит в себя только на базе.

А. Да, людей здесь берегут.

Б. Нет, их все-таки могут убить окончательно и бесповоротно.

ОХОТА ЗА БЕЛОЙ ВОРОНОЙ

Последнее испытание содержит всего один вопрос. Вам нужно определить, какой из фрагментов приведенного утверждения является неверным. Образно говоря — является белой вороной среди прочих правильных изречений.

7 Экономический симулятор Republic: The Revolution (А), локализованный в России стараниями компании "Новый Диск" (Б), повествует о беспощадной борьбе между различными политическими партиями (В) в трех городах условной страны Новострании (Г), и конечная цель этой борьбы — свержение беспощадного диктатора (Д).

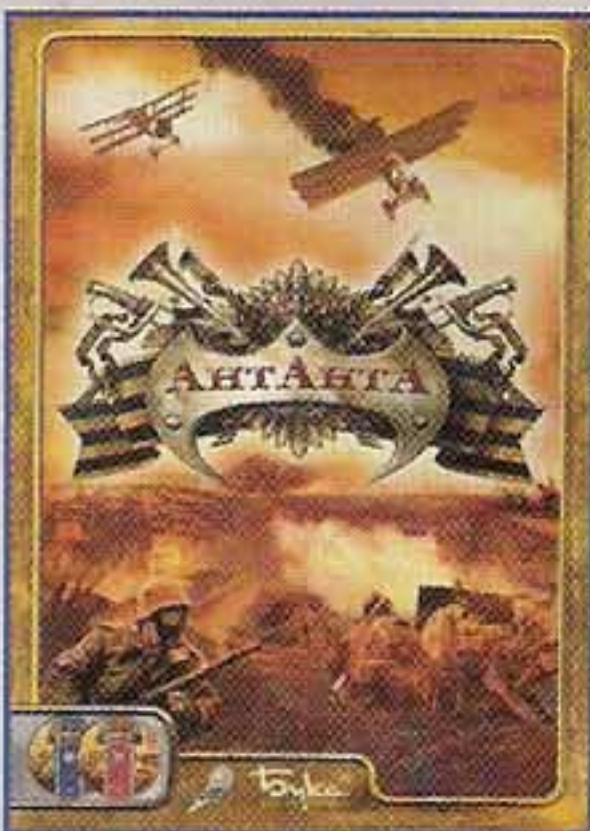
Подготовил Добрый Мальчик
(Evil_Maniac@igromania.ru).

Под редакцией Геймера
(gamer.sobaka.igromania.ru).

СКРИНТУРС 11 НОЯБРЬ

Как обычно: девять скриншотов ждут тех, кто первым отгадает их игровое происхождение. А пятерых счастливых, которые дадут правильные ответы, ждет приз: DVD-коробка "первой стратегии по первой мировой" — игры "Антанта" от компании "Бука".

Условия прежние: вам нужно отгадать, из каких игр происходят 9 конкурсных картинок, и прислать в редакцию ответы. Ответы высылайте на наш незамерзающий вечноэлектронный ящик screenturs@igromania.ru либо на





ВЬЕТКОНГ



почтовый адрес редакции. Остались вопросы? Интересуют подробности? Бегом в раздел "Участие в конкурсах"!

Составитель "Скринтурса":
Добрый Мальчик (Evil_Maniac@igromania.ru).
Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).



КОНКУРС

TRON



TRON 2.0. Эпическое приключение внутри компьютера, параллельная реальность и философия бытия простого файла

в чужом системном реестре. Неудивительно, что мы так любим эту игру. И, надеемся, не только мы, но и многие из вас тоже — ведь совместно с компанией snowball.ru "Игромания" проводит конкурс по выявлению самых горячих фанатов TRON. И не только игры TRON 2.0, но и TRON как явления. Итак, попробуйте ответить на три несложных вопроса:

1. Фильм TRON был снят в...
А. 1980 году
Б. 1981 году
В. 1982 году

- Г. 1984 году
Д. 1976 году
2. ...режиссером...
А. Стивеном Соддербергером
Б. Стивеном Спилбергом
В. Стивеном Лисбергером
Г. Стивеном Нулбергом
Д. Стивеном Сигалом
3. ...и тогда еще молодой Джефф Бриджес сыграл в этом фильме роль...
А. Алана Бредли
Б. Джета Бредли
В. Кевина Флинна
Г. Байта
Д. Меркури (играл в гриме).

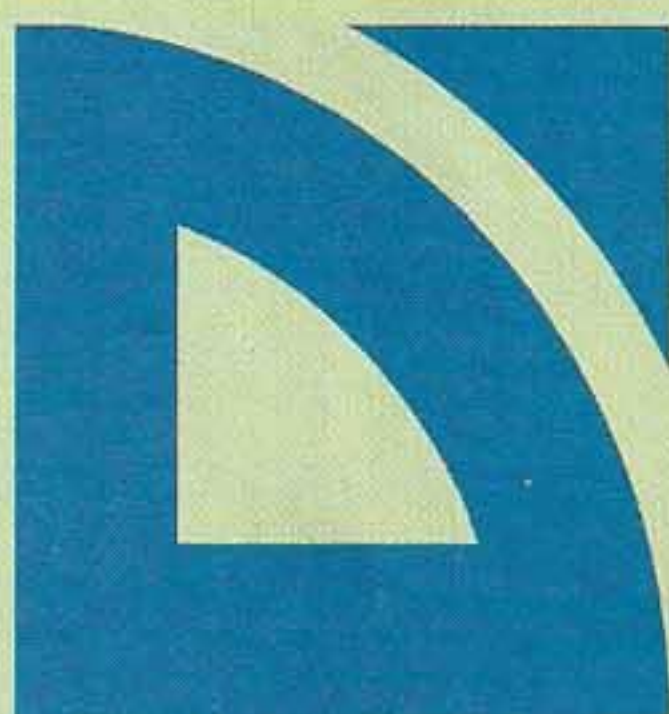
Трое участников, которые раньше других отправят нам правильные ответы на вопросы, в качестве призов получат одну из уникальных (единственных в России!) коллекционных пластиковых фигурок — Джета Бредли, Меркури или IC Regular, а также фирменную футболку TRON 2.0. Торопитесь!

Все призы любезно предоставлены компанией snowball.ru.

Ответы на конкурс присылайте на электронный ящик tron@igromania.ru или почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс по TRON".

КОНКУРС

СОЗДАЙ ИГРОВУЮ МЫШЬ



defender

ными мышами... разработанными для офисных приложений.

Мы, совместно с компанией Defender и, естественно, не без вашей помощи, хотим кардинальным образом изменить ситуацию. А именно — предложить вам написать небольшой рассказ о том, какой вы видите идеальную мышь, и не просто геймерскую, а идеальную вообще. Но, чтобы вам было проще, мы поделили все конкурсные рассказы на несколько категорий:

1. Идеальная мышь для экшенов.
2. Идеальная мышь для стратегий.
3. Универсальная мышь для всех геймеров.

В каждой категории — по два призовых места, и авторы лучших рассказов будут награждены подарками от Defender. За первые мес-

Мышь, как известно, вещь не просто нужная, но и жизненно необходимая для каждого геймера. На одной клавиатуре далеко не уедешь, так что верный грызун — первый друг и помощник каждого уважающего себя игрока.

Но вот беда — разнообразные производители мышей не очень-то часто ориентируются на геймеров, и нам приходится довольствоваться отличными, эргономичными, совершенными, идеаль-

та — игровыми клавиатурами KPD 0250, за вторые — мышами Defender Office Mouse 2220. Кроме того, первой десятке читателей, приславших свои рассказы, полагаются поощрительные призы.

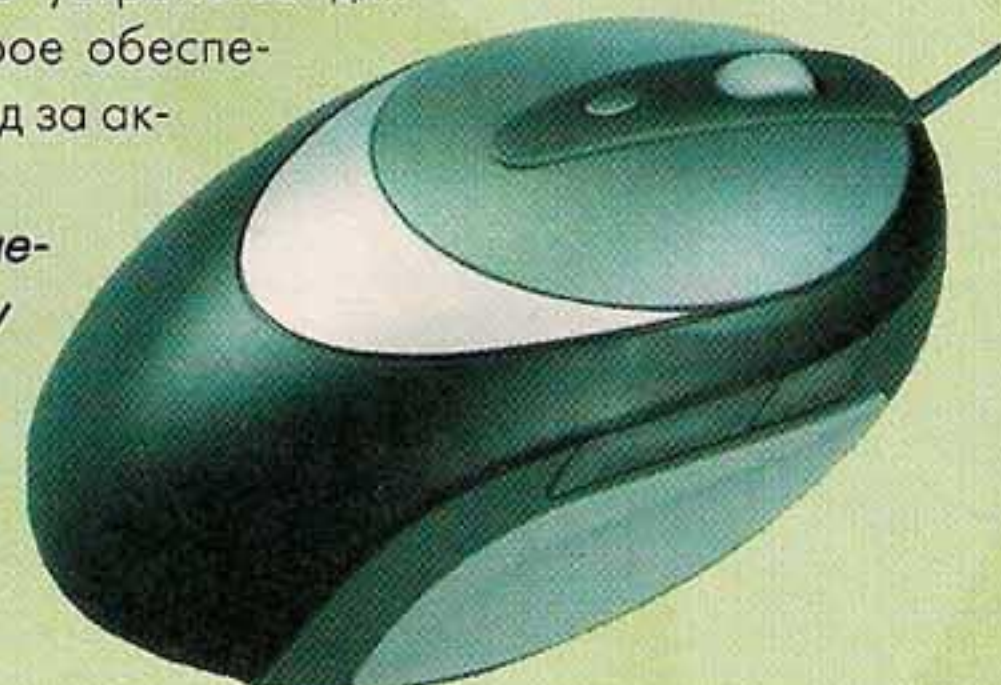
Клавиатура KPD 0250 — уникальная игровая клавиатура с USB-интерфейсом. Имеет джойстик с 11 стандартными кнопками и две клавиши auto-fire. Кроме того, обладает программируемыми клавишами для стратегических игр и мультимедиа-клавишами регулировки звука.

Оптическая мышь Defender Office Mouse 2220 отличается новым, эргономичным дизайном. Боковая часть для удобства имеет резиновое покрытие. Также на мыши есть дополнительная программируемая кнопка для быстрого обращения

к приложениям. Высокое разрешение позволяет работать с мышью почти на любой поверхности, включая дерево, пластик и так далее. В комплекте с мышью поставляется усовершенствованное устройство для

подзарядки, которое обеспечивает стабильный уход за аккумуляторами.

Присылайте ваши сочинения по электронному адресу defender@igromania.ru или на почтовый адрес редакции с пометкой "Конкурс — создай игровую мышь".



ЕЩЕ БОЛЬШЕ ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКИ: +16 страниц!
3-ий номер в продаже с 21 октября!

ИГРОМАНИЯ

представляет

МИР ФАНТАСТИКИ

НОЯБРЬ 2003

БОЛЕЕ 60 КНИГ, 30 ФИЛЬМОВ И 25 ИГР

КОНТАКТ • ЧИТАЛЬНЫЙ ЗАЛ • КНИЖНЫЙ
 РАД • ВИДЕОДРОМ • ВРАТА МИРОВ
 ИГРОВОЙ КЛУБ • В ЦЕНТРЕ ВСЕЛЕННЫХ
 МАШИНА ВРЕМЕНИ • СЕТИ ИНТЕРНЕТА
 КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА
 КОМНАТА СМЕХА

В НОМЕРЕ
ПОСТЕРЫ

• MATRIX
 REVOLUTIONS
 • WARHAMMER
 40000

96
 СТРАНИЦ

**НАСТОЛЬНЫЕ
 РОЛЕВЫЕ ИГРЫ**
 РЕАЛЬНЫЙ ПУТЬ В ИНОМИР

STAR WARS
 СЪЕМКИ "ЭПИЗОДА 3"

**КИБЕРПАНК
 В КИНО**
 ЛУЧШИЕ ФИЛЬМЫ ЖАНРА

**МАНИПУЛЯЦИИ
 СОЗНАНИЕМ**
 ФОРМЫ УПРАВЛЕНИЯ ЛЮДЬМИ

РАССКАЗЫ В НОМЕРЕ

АНТОН КАРЕЛИН

ЛОВУШКА

ЮРИЙ НЕСТЕРЕНКО

НОЧНОЙ ОХОТНИК

МАРИНА И СЕРГЕЙ ДЯЧЕНКО

Я ЖЕНЮСЬ НА ЛУЧШЕМ ДЕТЕМОНЕ КОРИНЕЛЛА

ТЕМА НОМЕРА
ВАМПИРЫ
 ОТ ИСТОКОВ ДО НАШИХ ДНЕЙ

ФЭНТЕЗИ И ФАНТАСТИКА ВО ВСЕХ ПРОЯВЛЕНИЯХ

часть тиража
 комплектуется
 компакт-диск

НА КОМПАКТ-ДИСКЕ

МАТРИЦА: РЕВОЛЮЦИЯ

ТЕАТРАЛЬНЫЙ ВИДЕОРОЛИК

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ:

ВОЗВРАЩЕНИЕ КОРОЛЯ

ДВА ВИДЕОРОЛИКА

ТРЕЙЛЕРЫ КИНОФИЛЬМОВ
 ВИДЕОРОЛИКИ И ГРАФИКА PC ИГР
 МАТЕРИАЛЫ ПО НАСТОЛЬНЫМ ИГРАМ
 ДОПОЛНЕНИЯ К ЖУРНАЛЬНЫМ СТАТЬЯМ
 МУЗЫКА В ЖАНРЕ ФЭНТЕЗИ

КНИЖНЫЙ РАД

Анонсы всех фантастических и фэнтези-книг всех российских издательств, выпущенных в октябре. Рецензии на лучшие книги месяца. Обзоры жанров и книжных серий.

ВИДЕОДРОМ

Новости со съемочной площадки, рецензии на новые киноленты, все новинки лицензионного видео. Рассказы о создании известных фильмов и об истории фантастического кино.

ИГРОВОЙ КЛУБ

Новости и обзоры лучших компьютерных и настольных игр. Информация о самых интересных игровых направлениях и проектах.

ВРАТА МИРОВ

Культовые миры знаменитых писателей, их география, обитатели, пантеоны и другие особенности. Материалы-исследования о чудовищах и разумных расах, населяющих фантастические и фэнтезийные миры.

МАШИНА ВРЕМЕНИ

Вперед в прошлое: Быт Древнего мира и Средних веков - оружие, ремесла, развлечения, война и многое другое. Очерки о мифологии, жрецах и магии.
Назад в будущее: Новейшие технологии и достижения науки. Статьи о сверхъестественном и об оригинальных гипотезах.

КОНТАКТ

Беседы с известнейшими деятелями фантастической и фэнтезийной культуры.

КОНКУРСНАЯ ПЛОЩАДКА

Примите участие в конкурсах на знание фэнтези и фантастики и выиграйте замечательные призы!





ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №9/2003

Скринтурс №9. Сентябрь



На этот раз, как ни удивительно, очень многие пытались назвать Colin McRae Rally 3 именем "Midnight Club 2", а также перепутать Chaser с... XIII! Но в целом — наблюдалось удивительное единство голосов.

Правильные ответы

1. Chaser: Вспомнить все
2. Colin McRae Rally 3
3. Пираты Карибского моря
4. Will Rock
5. Starsky & Hutch: Полицейская легенда
6. Indiana Jones and the Emperor's Tomb
7. Мафия
8. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness
9. Enter the Matrix

Победители

1. Alfa_Slavone (isavelieva@mail.ru)
2. Никита Ломоносов (г. Чебоксары)
3. Riven (D39731550@yandex.ru)
4. VasRog (atf glance@yandex.ru)
5. Просто shurik (г. Москва)

Победители получают jewel-box с игрой "Пираты Карибского моря" от компании 1С.

Тест №36. Опасные приключения

Вопрос, который поставил большинство из вас в тупик, касался игры Starsky&Hutch. Да-да, представьте себе, но эти отвязные копы отлавливают уголовников не только за рулем "Форда Торино", несмотря на все соответствие фабуле телесериала.

Правильные ответы

1. В (Тралл перестал быть предводителем орочьей Орды)
2. В (Похищать людей с целью получения выкупа)
3. Б (Monstrum)
4. Б (...при возвращении на Землю)

Hazard Team будет расформирована начальством Звездной Академии)

5. Б (Вовсе нет — иногда они могут менять машины.)
6. А (Что и говорить, уникальная возможность)
7. Г (использует мощнейший движок Unreal Warfare.)

Победители

1. Дмитрий Зепалин (г. Краснознаменск, Московская обл.)
 2. Виктор Мережкин (г. Москва)
 3. Iss7 (iss7@yandex.ru)
 4. Борис Сердюк (г. Тула)
 5. Вячеслав Сумин (г. Иркутск)
- Все победители в качестве награды получат полностью локализованную версию игры "Мафия", любезно предоставленную компанией 1С.

Над подведением итогов работали:
Добрый Мальчик, а также Геймер.
Организация выдачи призов:
Анюта (winner@igromania.ru).
Призы на конкурсы предоставлены компаниями "1С" и "Акелла".

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ ТЕСТ И СКРИНТУРС

Для участия в конкурсах "Тест" и "Скринтурс" вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, "Тест" выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В и так далее (т.е. указываете номер вопроса и сразу через тире выбранный вами вариант ответа). "Скринтурс": 1. Ghost Master of Orion; 2. Age of Diablo: Frozen Throne of Baal; 3. Grom from the Lost Heavens и так далее.

2. На конверте письма или в теме послания **ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА**, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то присылайте ответы разными письмами на соответствующие электронные ящики. То же касается и бумажных писем. Не экономьте на конвертах, иначе вы сэкономите себе победу в конкурсе.

Если вы шлете ответы по e-mail, то указывайте город, в котором проживаете.

Если вы шлете ответы по обычной почте, то разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс, и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, то указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас).

3. **Присылать письма с ответами** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: 111524, Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, стр. 7, "Игромания". Электронная почта:

TEST@IGROMANIA.RU для "Теста",
SCREENTURS@IGROMANIA.RU для "Скринтурса".

DEFENDER@IGROMANIA.RU для конкурса "Создай игровую мышь"
TRON@IGROMANIA.RU для "Конкурса по TRON".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть если конкурс опубликован в "Игромании" №11, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №1 за 2004 год.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на ноябрьские конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до 30.11.2003. Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. В конкурсах "Тест" и "Скринтурс" победители случайным образом выбираются из первых двадцати-тридцати писем с правильными ответами.

7. Если вы живете в Москве или ближнем Подмосковье (Подольск, Королев, Пушкино, Сергиев Посад и так далее), то вам предстоит путешествие в редакцию за призом. Звоните, договаривайтесь и подъезжайте.

Если вы не москвич и не живете в пределах ближнего Подмосковья, то приз будет выслан либо по указанному вами на конверте адресу (если письмо было по обычной почте), либо по тому адресу, который вы сообщите по электронной почте в ответ на запрос с ящика winner@igromania.ru.

8. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на winner@igromania.ru.

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ИГРОМАНИЯ"

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Всегда в продаже — многие из предыдущих номеров "Игромании" и "Лучших компьютерных игр". Теперь в нашем магазине в разделе "Предоплата" вы можете приобрести также новые номера "Игромании", "Лучших компьютерных игр" и наш новый журнал "Мир фантастики".



Всегда в розничной продаже книги, новые и предыдущие номера "Игромании"

- м. Багратионовская, «Горбушкин двор» (2-й этаж), В2 119-122. Ежедневно с 10⁰⁰ до 20⁰⁰.
- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе "Онлайн-магазин".



И все-таки он вертится!



Dina Victoria
(095) 288-6130, 288-6117

FLATRON™ F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



г.Москва: Атлантик Компьютерс (095) 240-2097; Банкос (095) 128-9022; Березка (095) 362-7840; ДЕЛ (095) 250-5536; Инкотрейд (095) 176-2873; Инфорсер (095) 747-3178; КИТ-компьютер (095) 777-6655; Компьютеры и офис (095) 918-1117; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; ЛИНК и К (095) 784-6618; НИКС (095) 974-3333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКЖД (095) 956-8426; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Ф-Центр (095) 472-6401; Flake (095) 236-9925; ISM Computers (095) 319-8175; OLDI (095) 105-0700; POLARIS (095) 755-5557; R-Style (095) 904-1001; **г.Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **г.Волгоград:** Техком (8442) 975-937; **г.Воронеж:** Сани (0732) 733-222, 742-148; **г.Иркутск:** Комтек (3952) 258-338; **г.Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **г.Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.



ФИРМА «1С» © 2003 ООО «Никита». © 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.



Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва Фирма «1С», ул. Селезневская, 21; Беренгов пр. 8/1; ул. Шоссеяная, 11; ул. Маршала Бирюзова, влад. 17, «А2000»; 1-я ул. Энтузиастов, д. 12-а; 4-й Ростовский пер., д. 2/1, стр. 2, «Портал-2000»; м. Марьино ТК, павильон №19; Зеленоград, корп. 1106Е; Смоленская, 24 «а»; Б. Ордынка, 19, стр. 2; «Горбушкин двор» место С2-261, 262; Кутузовский пр-кт, д. 4/2, «Вобис на Кутузовском»; Ярцевская ул. д. 34, «Вобис на Молодежной»; Первомайская ул., д. 28, «Вобис на Первомайке»; Кировоградская ул., д. 15, ТЦ «Электронный рай»; пав. 1Д15, «Вобис на Пражской»; Компьютерный выставочный центр «Савеловский»; пав. D21, «Вобис на Савеловском»; Среденка ул., д. 26/2/1, Давя переулочек; «Вобис на Среденке»; Трифоновская ул., д. 56, «Вобис на Трифоновской»; Марксистская, 9; Бол. Якиманка, 26, «Дом игрушки»; Русаковская ул. 27, «Дом книги в Сокольниках»; 3-ий Добрынинский пер., 3/5, кор. 1; Ленинский проспект д. 62/1, «Книголюбитель»; Воробьевы горы, МГУ НИИЯФ, к. Высоких энергий; Новая Басманная, 31, стр. 1; Савеловский ВКЦ В27; Ивана Франко, 38, кор. 1; Тверская, 25/9; Полянка д. 28, «Молодая Гвардия»; Тверская, д. 8, стр. 1; «Торговый Дом Книги Москва»; ул. Первомайская, д. 81, «Мульти»; ул. Большая Семеновская, д. 28, «Мульти»; ул. Кировоградская, стр. 14, здание «Глобал Сити»; 2 эт., «Мульти»; Люблинская, д. 171, «Мульти»; Коровинское шоссе, д. 20, стр. 1, «Книжный магазин Ангелика»; Нагорный бульвар, д. 4 корп. 1, магазин «Мысль»;	«Университет», 2-й этаж; Ул. Верхняя Первомайская, д. 71, «Премьер Дивижн»; Торговый Дом «Басманный дворик»; «Премьер Дивижн»; ул. Профсоюзная, д. 19, пав. 5, «Премьер Дивижн»; ул. Профсоюзная, д. 21/51, «Премьер Дивижн»; ул. Профсоюзная, д. 128, кор. 3; Исаковского, 33/1; Олимпийский проспект, 16, «Виртуальный клуб»; Мясницкая ул. д. 17; Марксистская, д. 3 (Торговый Центр Планета); Савеловский ВКЦ В13; Компьютерный центр «Буденовский»; пав. д. 14, В21; Осенний б-р, 7, кор. 2; Земляной Вал д. 2/50, «Столица»; ул. Старокачаловская, д. 16, «Перекресток»; Ленинский проспект, 89; Зеленоград, кор. 430, стр. 1 Астрахань ул. Савушкина, 51; ул. Советская, 36 Великий Новгород ул. Большая Санкт-Петербургская д. 6/11 Вильнюс ул. Алыгирдо, 10 «AKELOTE ir KO» Владивосток ул. Жигур, 48; ул. Русская, 46 «Планета»; Владимир ул. Дворянская, 10; ул. Дворянская, 11 Вологда Ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж» Дзержинск ул. Гайдара, 51а Днепропетровск пр. Карла Маркса, 50; ул. Московская, 1; пр. Карла Маркса, 46;	ул. Харьковская, 2; ул. Боброва, 23; ул. Московская, 3; ул. Ленина, 1-Б Екатеринбург ул. 8 Марта, 82, «Игровой Мир»; ул. Луначарского 49, «Титаник»; ул. Радищева, 4 ТЦ «Навигатор» Железнодорожный ТЦ «Юнион» контейнер 71 Жуковский ул. Гагарина, 24; ул. Чкалова, 1 Ижевск ул. К. Маркса, 302, м-н «Перекресток» Иркутск Чехова 19 «РемБыТехника»; Ленина 15, «Знамя»; Фурье 8, «ВИД»; Литвинова 17, «Торговый Комплекс»; Киевская 2, «CD-Hit»; Урицкого 13, «Силуэт»; Партизанская 1, ТД «Неллен»; Дзержинского 26, «Хобгоблин»; Урицкого 1, «Детский мир» Калининград пл. Победы, 4; торговая сеть «Монитор» Калуга ул. Кирова, 7/47 Кемерово ул. Тухачевского, 22 «а»-102 Киров ул. К. Маркса, 129; ул. Московская, 12; ул. Пролетарская, 17А; ул. Воровского, 71 Клин ул. Гагарина, 37/1 «Компьютеры и связь» Кострома Красные ряды, 5 «Детский мир» пр. Советская 130	Лангепас ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан» Луганск ул. Советская, 88 «Протон»; Лучегорск, Приморский край 4 м-р-н, «Адонис» Лысьва ул. Федосеева, 33 Махачкала ул. М. Ярагского, 67 Миасс пр. Октября, 31 Минск ул. Я. Коласа, 1 Нарьян-Мар ул. Ленина 23 В Нефтекамск ул. Ленина, 15 Нефтеюганск «Росси», мкр. 2, д. 23 Нижний Новгород ул. Большая Покровская, 74, м-н «Компьютер плюс»; ул. Веденяпина, 7/9, м-н «Олимпиец»; ул. Фильченкова, 10 отдел «Компьютер плюс»; ул. Маслякова, д. 5, Салон «Все для бухгалтера» Новокузнецк ул. Металлургов, 1, м-н «ПРИВЕТ» Новосибирск ул. Фабричная 4, оф. 311; Академгородок, ТЦ, 2 этаж; ул. Ватутина, 27; ул. Челюскинцев, 15	Одесса ул. Жуковского, 34 «Компьютерный Дом»; ул. Королева 120 ТЦ «Архитекторская»; ул. Гастелло, 50 ТЦ «Аэропортовый» Омск ул. Красный Путь, 9 Орск ул. Краснознаменная, 64	Пенза ул. Коммунистическая, 28; ул. М. Горького 37а магазин «Фристайл» Пермь ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»; Комсомольский пр-т, 24; ул. Луначарского, 58 Псков ул. Яна Фабрициуса, 10 Пушкино, МО Московский проспект, 5 Рига ул. Дзербенес, 14, оф. 502 «ANDI»; ул. Бривибас 39, т/ц «B39», SIA «636»; ул. Кр. Барона 25, SIA «636»; ул. Кр. Валдемарс, 73; ул. Маскавас 357, т/ц «DOLE», SIA «636» Ростов-на-Дону ул. Лермонтовская, 197, салон «Лавка Гэндальфа» ул. Серафимовича, 79, оф. 17, Компания «Энджин» Самара ул. Минуткина, 15, ТТЦ «Аквариум»; секция «АПС», 2 эт.; ул. Зои Космодемьянской, 7 Саранск ул. Пролетарская, 46; ул. Большевикская 37/3; ул. Советская, 65 Сочи ул. Ленина, 88 «Сириус» С.-Петербург Лиговский пр-т., 1, оф. 304; Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»; Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»; Каменостровский пр., 10/3, компьютерный супермаркет «АСКОД»; Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»; пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»; Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»; Левашовский пр., 12; ул. Гончарная, д. 13 «ДиксиПро»; ул. Марата д. 8 «КЕЙ»;	ул. Пушкинская, 12, лит. А, пом. 4-Н, «Лайт-Проджект»; Московский пр., 2; 7-я линия Васильевского острова, д. 4 Сургут ул. Ленина, 13; ул. Энгельса, 11, блок Б, «Диггер» Тамбов ул. Советская, 148/45, магазин «ВЕРН» Тольятти ул. 70 лет Октября, д. 41А Т.Д. «Алесь»; пр. Степана Разина 9а Т.Д. «Славянский» Томск ул. Иркутский тракт д. 80/1; ул. Красноармейская 135; ул. Яковлева, 6; ул. Иркутский тракт д. 118/1 Тюмень ул. Республики, 62 Уссурийск ул. Некрасова, 252 Уфа ул. Лесотехникума, 49, ТСК «Октябрь» Череповец ул. Тимохина, 7, ТК «Фортуна» Чусовой ул. Чайковского, 8 Якутск ул. Орджоникидзе, 20, «Матрица» Интернет-магазины www.ozon.ru www.bolero.ru
---	---	--	--	--	---	---

а также в фирменных магазинах Москвы:
Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мин-муринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп. 2; ул. Маросейка, 6/8, с. 1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп. 1, Авиамоторная, дом 57
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 8/1, ГУМ; Бол. Черкизовская д. 1; Измайловский вал д. 3
Союз: ул. Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-т, д. 33А; ТД «РАМСТОР» Ярцевская ул., д. 19; пр-т Мира, д. 116; ЦУМ, магазин «всеСОЮЗный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А;
ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.